Wii • NINTENDO DS • VIRTUAL CONSOLE

02/08 Ausgabe 130 € 3,50
Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; BeNeLux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

SMASH BROS. BRAWL

Neues von Nintendos Mega-Klopperei auf 6 Seiten!

Top oder Flop? SOULCALIBUR LEGENDS im Test!

ALONE IN THE DARK

Exklusive Spieleindrücke von Ataris Survival-Horror-Action!

BIG IN JAPAN!

Shoppen in Fernost, Erste Eindrücke von Wii Fitness und Dragon Quest IV

DIE GROSSE JAHRESVORSCHAU FÜR Wii UND DS:

NINTENDO 2008

UNTER ANDEREM MIT: MARIO KART Wii, FIRE EMBLEM, ADVANCE WARS, SEGA SUPERSTARS TENNIS, Wii MUSIC, NO MORE HEROES

02
4 194373 903504

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 3,30€
Jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

ES HAT GEWICHTELT Unser Team hat die Weihnachtsfeiertage gut überstanden. Und zum Verbrennen der Kalorien empfiehlt sich eine Runde Wii Fitness!

VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
Sebastian Stange (Redaktion)
Stefanie Zehetbauer (Layout)
Stefanie Schetter (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)

Der Mario-Kart-Schock!

Nintendos Rempelrenner rollt im zweiten Halbjahr an den Start!

Weihnachten liegt mittlerweile einige Tage hinter uns, die Spielehersteller haben nahezu ihr gesamtes Portfolio auf den Markt geworfen und abgesehen von *Super Smash Bros. Brawl* und *Advance Wars* sieht es für die nächsten Monate eher mau mit wirklich großen Nintendo-Neuerscheinungen aus. Als ob das nicht genügt, verschiebt Big N auch noch den Release von *Mario Kart Wii*, der nun erst in der zweiten Jahreshälfte stattfinden wird. Aber kein Grund für eingefleischte Nintendo-Fans, die Köpfe hängen zu lassen – immerhin erscheint *Super Smash Bros. Brawl* hierzulande mit etwas Glück noch im späten Frühjahr. Zudem beweisen Ataris *Alone in the Dark* und der Überraschungshit *Zack & Wiki*, den wir bereits in dieser Ausgabe genau unter die Lupe nehmen, dass es auch in den ersten Monaten des Jahres ein gutes Spieleangebot geben wird.

DIE REDAKTION IM FERNOSTFIEBER

Wie ihr bei der Lektüre des vor euch liegenden Heftes bemerken werdet, haben wir eine Menge Informationen und Eindrücke für euch aus dem Land der aufgehenden Sonne zusammengetragen. Während unser Auslandskorrespondent Sven Eichelberg in der Nacht Schlange stand, um *Dragon Quest IV* zu kaufen, verschlug es unseren Chefreporter Christoph Holowaty in die Einkaufsmeile Tokios, wo er nicht nur ein Exemplar von *Wii Fitness* erstand, sondern für uns auch eine Menge Impressionen vom Spielen und Shoppen in Fernost einfing.

EIN HERZLICHES DANKESCHÖN!

Natürlich möchten wir uns noch bei euch und den Community-Mitgliedern für die Treue im vergangenen Jahr bedanken. Besonders auf www.n-zone.de hat sich in den letzten Monaten viel getan: Wir konnten satte Zuwächse verzeichnen, sodass die N-ZONE-Community stärker als je zuvor ins neue Jahr durchstartet. Dem Dank folgt auch sogleich ein Versprechen: Wir werden euch im neuen Jahr mit noch mehr topaktuellen News, Vorschauen und Tests versorgen und verraten jetzt schon, dass ihr euch auf einige neue Features bei unserem Webauftritt freuen dürft!

Viel Spaß bei der Lektüre und ein erfolgreiches neues Jahr!
Euer N-ZONE-Team

SPART BEIM SPIELEKAUF!

Wer bei www.sqoops.de ein Spiel bestellt und den Gutscheincode „n-zone“ eingibt, spart bei der ersten Bestellung 5 Euro. Das Partnerprogramm ist bis 31. Januar 2008 gültig.

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
66 Import-News

REPORTAGE

82 Entwickler-Tagebuch
New International Track & Field (Teil 2)
70 Erste Eindrücke von Wii Fitness
18 Hitvorschau 2008
22 Jahresrückblick 2007
84 Jäger und Sammler
68 Shopping in Japan
90 Super Mario Galaxy: Die Analyse

JEDEN MONAT

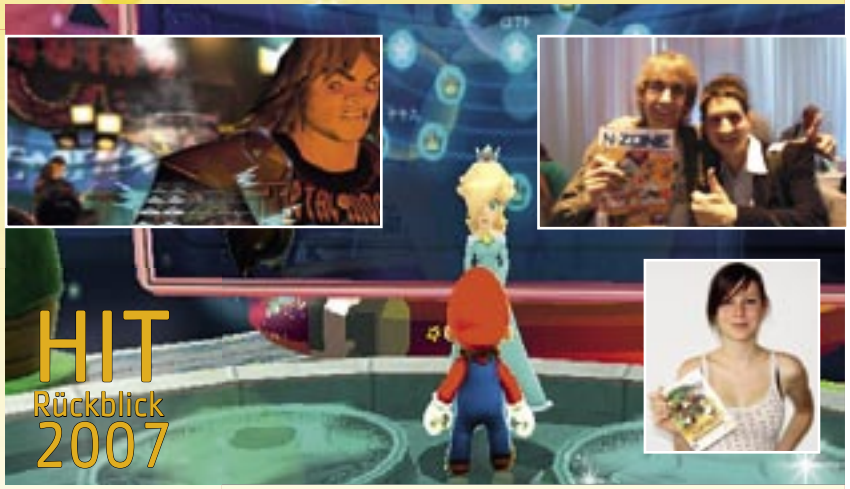
93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
74 Hardware
96 Impressum
44 Info-Center: Charts
45 Info-Center: Die besten Spiele
48 Info-Center: Die Redaktion
42 Info-Center: Most Wanted
44 Info-Center: Termine
76 Leserbriefe
59 Mini-Abo
97 Nachspiel
80 Spielerforum
86 Virtual Console
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Advance Wars: Dark Conflict	40
Agatha Christie: Und dann gab's keinen mehr!	11
Alone in the Dark	26
Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs	41
Asterix bei den Olympischen Spielen	64
Avatar – Der Herr der Elemente – Die Erde brennt	58, 65
Bee-Movie - Das Game	62
Boogie	65
Cars Hook International	65
Cranium Kabookii	56
Der Goldene Kompass	58
Donkey Kong Jet Race	54
Dragon Quest IV	38
Ferrari Challenge	32, 61
Geheimakte Tunguska	30
Geometry Wars: Galaxies	63
Ghost Squad	57
Heracles: Battle with the Gods	63
Lego Star Wars: Die komplette Saga	62
Lucky Luke: Go West!	58, 64
Need for Speed: ProStreet	92
New International Track & Field	82
Runaway: The Dream of the Turtle	60
Sega Superstars Tennis	36
Soulcalibur Legends	72
Sports Island	67
Steel Horizon	65
Super Smash Bros. Brawl	12
The Legend of Spyro: The Eternal Night	58
Tony Hawk's Proving Ground	92
Trauma Center: New Blood	67
Videogame Training	08
We love Golf	08
Worms: Abenteuer im Wurmraum	34
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	50
Zenkoku Dekotora Matsuri	66

18 | Hitvorschau 2008 & Jahresrückblick 2007

HIT Vorschau 2008



REPORTAGE: Die Hits des vergangenen und neuen Jahres im Überblick!

26 | Alone in the Dark

VORSCHAU Brandheiße Infos zu Ataris düsterem Survival-Horror-Spektakel!

Super Smash Bros. Brawl | 12

VORSCHAU: Deswegen wird Nintendos Prügel-Orgie ein absoluter Mega-Hit!

Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros | 50

TEST: So gut ist Capcoms neues Adventure für Nintendos Wii!

N-ZONE in Fernost | 68

REPORTAGE: Shoppen in Japan und erste Eindrücke von Wii Fitness

VORSCHAU

Wii

26 Alone in the Dark
32 Ferrari Challenge
30 Geheimakte Tunguska
36 Sega Superstars Tennis
12 Super Smash Bros. Brawl
34 Worms: Abenteuer im Wurmraum

Nintendo DS

40 Advance Wars: Dark Conflict
41 Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs
38 Dragon Quest IV

TEST

Wii

58 Avatar – Der Herr der Elemente – Die Erde brennt
56 Cranium Kabookii
58 Der Goldene Kompass
54 Donkey Kong Jet Race
57 Ghost Squad
58 Lucky Luke: Go West!
72 Soulcalibur Legends
58 The Legend of Spyro: The Eternal Night
50 Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

Nintendo DS

64 Asterix bei den Olympischen Spielen
65 Avatar – Der Herr der Elemente – Die Erde brennt
65 Boogie
62 Bee Movie – Das Game
65 Cars Hook International
61 Ferrari Challenge
63 Geometry Wars: Galaxies
63 Heracles: Battle with the Gods
62 Lego Star Wars: Die komplette Saga
64 Lucky Luke: Go West!
60 Runaway: The Dream of the Turtle
65 Steel Horizon

TIPPS

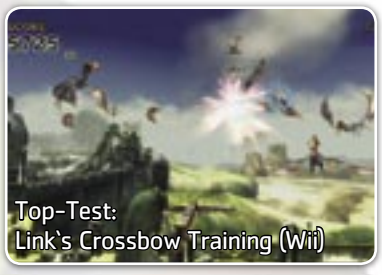
Wii

92 Tony Hawk's Proving Ground
92 Need for Speed: ProStreet

DVD-INHALT

100 PROZENT NINTENDO

Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros (Wii)



DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 02/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

THEMA DES MONATS

Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros (Wii)

VORSCHAU

Alone in the Dark (Wii) – Gameplay
Alone in the Dark (Wii) – Studiobesuch
Ferrari Challenge (Wii)
Soul Calibur Legends (Wii)

TEST

Asterix bei den Olympischen Spielen (Wii)
Battalion Wars II (Wii)
Bee Movie – Das Game (Wii)
Cranium Kabookii (Wii)
Geometry Wars Galaxies (Wii)
Lego Star Wars: Die komplette Saga (DS)
Link's Crossbow Training (Wii)
Runaway: The Dream of the Turtle (DS)
Super Metroid (VC)
Tomb Raider Anniversary (Wii))

BONUS

Fit mit der Wii
Super Mario 64 – Durchgespielt mit 0 Sternen

SPIEL-TRAILER

Boulder Dash Rocks!
Elements of Destruction
Insecticide (Trailer 1)
Insecticide (Trailer 2)
Iron Man
Mario & Sonic (Team Mario)
Mario & Sonic (Team Sonic)
Mario & Sonic DS
MX vs. ATV Untamed (Open Worlds)
MX vs. ATV Untamed (Opencross)
Nights: Journey of Dreams
Opoona
Orcs and Elves
Rayman Raving Rabbids 2
Rayman Raving Rabbids 2 (Musikvideo)
Smarty Pants
Sonic Riders: Zero Gravity
TNA Impact!
Victorious Boxers Challenge

UNCHARTED -
Drakes Schicksal
Art. Nr.: 958 4230

ERHÄLTLICH FÜR:
XBox 360 für 59,-

Erhältlich ab
07.02.2008

TUROK
PS3 Art. Nr.: 964 0309 /
X Box 360 Art. Nr.: 964 0308

59,- Je

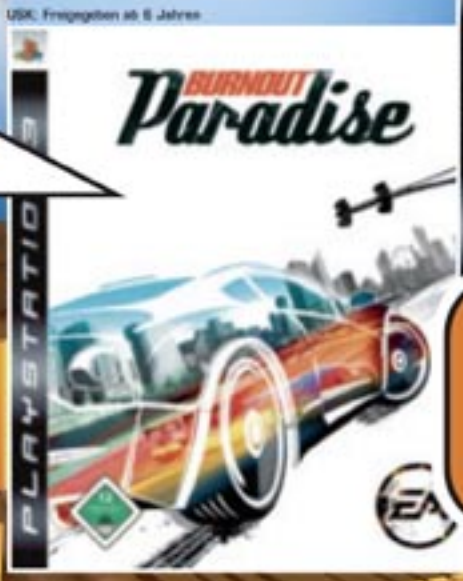
Erhältlich ab
08.02.2008

64,- Je

DEVIL MAY CRY 4
Jetzt vorbestellen!
Art. Nr.: 960 9503

BURNOUT
Paradies
Art. Nr.: 959 9523

Erhältlich ab
24.01.2008



WIR LIEBEN TECHNIK!
WIR HASSEN TEUER!

Alle Angebote gültig ab 27.12.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

127 x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

FIT MIT DER Wii?
Die Schlankmach-Software *Wii Fitness* ist in der Redaktion gelandet und schnitt in unserem Praxistest hervorragend ab.

AUF ZACK
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros entpuppte sich als Geheimtipp für die Wii. N-ZONE-Hit-Award für den Knobler!

KEIN BLOSSES REMAKE
Pokémon Snap unterstützt auf der Virtual Console sogar die Schnappschuss-Funktion des Wii-Kanals. Vorbildlich!

SEELENLOSE LEGENDE
Soulcalibur Legends reicht nicht an die Qualität des GameCube-Vorbilds heran. Wo bleibt Teil 3 für die Wii?

WO SIND DIE SPIELE?
Das erste Halbjahr 2008 sieht im Hinblick auf Spiele-Neuveröffentlichungen äußerst dünn aus. Hits sind in weiter Ferne.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

Neues Wii-System-Update

Ein eher schlankes Update: Fotokanal mit AAC statt MP3, dafür Virtual-Console-Shop mit neuer Geschenk-Option

Am 11. Dezember hat Nintendo die Wii-Benutzeroberfläche einem kosmetischen Update unterzogen. Betroffen sind der Fotokanal und der Wii-Shop-Kanal. Neuerung Nummer 1: Aus lizenzrechtlichen Gründen werden keine MP3-Dateien mehr unterstützt. Stattdessen schluckt eure Wii nur noch M4A- und AAC-Lieder. Die Funktion, Musik in beliebiger Reihenfolge abspielen zu können, ist ebenfalls erst jetzt hinzugekommen. Neuerung Nummer 2: Ihr könnt euren Freunden Virtual-Console-Spiele schenken, wenn ihr sie vorher bezahlt. Eine gute Idee, allerdings dürfte Nintendo vor allem einen finanziellen Nutzen darin sehen – aus bloßer Barmherzigkeit wurde die Funktion jedenfalls nicht eingebaut. **(ck)**

We Love Golf!

Cool: Spielt mit den Street Fightern Golf!

SPORT | Hersteller: Capcom, Termin: Frühjahr, Web: www.capcom-europe.com

Das ist ja eine Überraschung: Chun Li, bekannt aus der Prügelserie *Street Fighter*, wird als spielbarer Charakter in *We Love Golf!* mitmischen. Einen Beweis liefern wir euch gleich hinterher (siehe Screenshot). Außerdem wird das Golfspektakel der *Golden Sun*-Macher eure Miis unterstützen. Diese Ankündigungen lassen uns doch glatt vergessen, dass bislang noch kein *Mario Golf* auf der Wii erhältlich ist! **(ck)**

BILD: CAPCOM

BILD: CAPCOM

Videogame Training

500 Spiele auf einem Modul: Trainiert eure Reflexe mit Galaga und Co.!

GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Namco Bandai, Termin: 2008 (Japan), Web: www.namcobandai.com

Mit *Videogame Training* hat Namco Bandai eine neue Minispiele-Sammlung für den DS im Gepäck. Das Modul soll stolze 500 Minispiele beinhalten und die Schnelligkeit, das Denk- sowie Merkvermögen des Spielers testen. Unter den Spielen befinden sich die Klassiker *Xevious*, *Mappy*, *Galaga*, *Sky Kid, Valkyrie, Shadow Land, Wagyan Land, The Tower of Druaga, Famista* und *Dragon Buster*. Das Reflextraining wird im März in Japan erscheinen, allerdings ist eine Veröffentlichung in Europa gar nicht mal so abwegig. Man denke an die einstigen Kuriositäten *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* oder *Augentraining*, die mittlerweile auch hierzulande einen Boom ausgelöst haben. **(ck)**

Wii-Fernbedienungshülle in Österreich

Entwarnung: Die kostenlose Schutzhülle gibt es nicht nur in Deutschland.

ZUBEHÖR | Hersteller: Nintendo, Web: www.nintendo-club.at/112.0.html

Nach zahlreichen Leserbriefen zum Thema „Das hüllenlose Österreich" geben wir allen österreichischen N-ZONE-Lesern hiermit Entwarnung: Die Wii-Fernbedienungshülle ist nicht nur in Deutschland erhältlich, sondern auch über den Nintendo Club AT. Unter der oben angegebenen Internetadresse könnt ihr bis zu vier Exemplare des Silikon-Etuis für eure Wii-FB kostenlos bestellen. Danke an alle aufmerksamen Leser für die Info! Nur in der Schweiz ist das Zubehör noch nicht verfügbar. Deutsche Wii-Spieler gelangen übrigens unter wii.nintendo.com zur Bestellseite. **(ck)**

NEWS-TICKER

GREENPEACE SCHIESST ZURÜCK Als Teil einer groß angelegten Kampagne gegen Elektronikmüll hat Greenpeace einen Kurzfilm mit Mario, dem Master Chief und Kratos veröffentlicht. Die Maskottchen wetteifern im Video um die umweltfreundlichste Konsole. Hier geht's zum Clip: www.greenpeace.org/international/clashoftheconsoles/.

BILD: GREENPEACE

NEUE FARBEN FÜR DIE Wii? Der *Famitsu* zufolge will Nintendo parallel zum Verkaufsstart von *Super Smash Bros. Brawl* die Wii in weiteren Farben anbieten. Das Magazin nennt Pink, Schwarz, Rot und Hellgrau als neue Varianten.

Skat, Schafkopf, Need for Speed!

Total verrückt: Das EA-Rennspiel gibt es jetzt sogar als Kartenspiel.

Mit *Magic The Gathering* von Wizards of the Coast fing es damals an, dann kam der Sammelkarten-Boom mit *Pokémon* und *Yu-Gi-Oh!*, und jetzt könnt ihr sogar mit *Need for Speed* boostern! Im offiziellen Trading Card Game zu EAs Rennspielserie wählt ihr Getriebearten aus, schmeißt die Motoren an und versucht, euer Fahrzeug unbeschadet ins Ziel zu lotsen. Wir verlosen in Kooperation mit Electronic Arts jeweils drei Starter-Sets (für zwei Spieler) und Booster-Packs (besteht aus jeweils fünfzehn Karten). **(ck)**

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „48". Einsendeschluss ist der 31. Januar 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 02/08

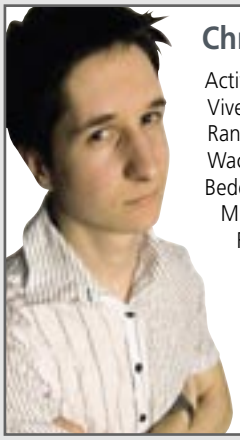
Monster-Meeting des Monats	Zweimal fünf Stunden am Stück: So lange verbrachten Florian, Christoph, David und drei weitere Kollegen aus dem Verlag im Meeting-Raum, um über den Online-Auftritt der N-ZONE zu diskutieren. Freut euch demnächst auf coole neue Features und einen runderneuerten Web-Auftritt!
Meistersehnte Kaffeepause des Monats	Das Päuschen zwischen den oben erwähnten Meetings. Einen Schluck Kaffee genommen, eine Flasche aus dem Cola-Automaten gezogen … schon ging's heiter weiter!
Lieblings-Mail des Monats:	„Hallo, es wird Weihnachten und ich habe Plätzchen gebacken. Probiert selbst! Zu finden auf der Play-Vanilla-Theke. Viele Grüße, Steffi" – Wir sagen Dankeschön für die Gaumenfreude!

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Dann holt euch unseren kostenlosen Newsletter direkt auf eure Wii! Ein Klick auf die rechts abgebildete Schaltfläche auf www.n-zone.de verrät wie es geht:

Eine News, zwei Meinungen: Vivendi und Activision fusionieren

Vivendi SA fusioniert seine Spieleabteilung Vivendi Games (inkl. des Entwicklerstudios Blizzard, *World of Warcraft*) mit Activision. Damit entsteht eine neue Nummer 1 im Videospielmarkt, „Activision Blizzard". Vivendi ist mit 52 Prozent am neuen Unternehmen beteiligt, Activision hält 48 Prozent. Der Wert der Transaktion beläuft sich auf 12,9 Milliarden Euro. Blizzard Activision verdrängt mit einem ermittelten Jahresumsatz für 2007 von 3,8 Milliarden Dollar (2,57 Milliarden Euro) Electronic Arts von der Spitzenposition (Jahresumsatz 2006: 2,9 Milliarden Dollar, 1,9 Milliarden Euro). Besonders die Kombination aus einem sehr umsatzträchtigen Online-Rollenspiel, guten Titeln für „Core Gamer" wie *Call of Duty 4* und erfolgreichen Casual Games wie der *Guitar Hero*-Serie macht aus Activision Blizzard einen wahren Giganten.



Christoph Kraus kommentiert

Activision Blizzard, eine Fusion aus Activision und Vivendi, verweist Electronic Arts auf den zweiten Rang der Global Player im Videospielemarkt. Die Wachstumsstrategie könnte für den Spieler keine Bedeutung haben. Oder aber Activision bleibt seinem Multiplattform-Kurs treu und bringt das *Warcraft*-Franchise (in anderen Genres) auch auf Wii und DS. Erinnert ihr euch an die *StarCraft*-Auskopplung für das Nintendo 64? Eine Portierung könnte also auch auf den neuen Systemen stattfinden – wie wäre es mit einem Action-Adventure im *WoW*-Universum oder mit einem Elfen-Rennspiel? Seid kreativ, Entwickler!

Sebastian Stange kommentiert

Ein interessanter Aspekt der Verschmelzung zwischen den beiden Giganten Blizzard und Activision: Die Universal Music Group ist wie Vivendi Games eine Tochterfirma von Vivendi SA. Neue *Guitar Hero*-Spiele könnten hiervon stark profitieren, um beispielsweise Lieder günstiger lizenzieren zu können. Was den *World of Warcraft*-Franchise betrifft, bin ich im Moment genauso gespannt wie ihr. Ich verweise auf die aktuelle Fan-Petition „Wir wollen *World of Warcraft* für Wii" auf www.wii-player-mag.de, bei der sich mittlerweile fast 400 Spieler beteiligt haben. Wie es wohl ausgehen wird?

Greenpeace: 0 Punkte für Nintendo

Nintendo auf dem letzten Platz des Umwelt-Rankings

Die Umweltschutzorganisation Greenpeace hat den aktuellen Bericht des vierteljährlich erscheinenden „Leitfadens zur grünen Elektronik" veröffentlicht. Zum ersten Mal wurden auch Unternehmen unter die Lupe genommen, die TV-Geräte und Spielkonsolen produzieren. Die Überraschung: Nintendo landete auf dem letzten Platz! „Für uns ist es eine schockierende Tatsache, dass es für ein Unternehmen überhaupt möglich ist, null Punkte zu erreichen", sagt Zeina Alhajj, Toxikologin bei Greenpeace. Das schwache Ergebnis ist allerdings maßgeblich einem Umstand zu „verdanken": Nintendo liefert keine Daten zu verwendeten Chemikalien. Nur wenig besser als Nintendo schlug sich der Redmonder Konzern Microsoft, der allerdings auch einen Platz am Ende einnimmt. Lediglich Sony findet sich im vorderen Bereich wieder. **(dm/ck)**

LETZTER PLATZ Die Umweltorganisation kritisiert mangelnde Transparenz bei der Nintendo-Produktion. BILD: GREENPEACE

VIDEOGAMES ZONE.de

Wer regelmäßig auf www.n-zone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene.

Mario Kart goes Carrera
Noch mehr Bilder zur Carrera-Bahn im *Mario Kart*-Design gibt's auf unserer Website!
>> Suchbegriff: carrera

Wir haben es!
Bilder von Import-Spieleverpackungen? Bei uns findet ihr sie als Erstes!
>> Suchbegriff: wir haben es!

Webfundstücke
Eine Modding-Wii in *Rockstar*, der erste Screenshot zu *Super Metroid HD* oder ein DS-Spiel, das ihr kostenlos im Internet spielen könnt? Unter der Rubrik „Webfundstücke" gibt's regelmäßig Skurilles, Lustiges, Spaßiges. Nicht vergessen, die Beiträge nach Datum zu sortieren!
>> Suchbegriff: webfundstück

Carrera GO!!! Mario Kart

Freude am Fahren: Ist man für diese Flitzer je zu alt?

SPIELZEUG | **Hersteller:** Carrera, **Web:** www.carrera-toys.de

Männerherzen in Wallung: Wenn Sebastian und play³-Kollege Christian sich ein *Carrera*-Duell liefern, herrscht Stimmung wie beim Kindergeburtstag. Jetzt könnt ihr auch mit Mario und Wario um die Wette rasen, denn Carrera veröffentlicht eine *Mario Kart*-Variante mit den Plastikflitzern. Auf den Strecken-Bauteilen sind Bananenschalen und Sterne aufgedruckt, außerdem prangt Koopa-Bandenwerbung am Pistenrand. Wir sind tief beeindruckt und vergessen vor lauter Heizen fast die Arbeit („Eine Runde geht noch!"). Das Beste: Ihr könnt die *Mario Kart*-Carrera-Bahn dreimal gewinnen! Wie ihr teilnehmen könnt, lest ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „49". Einsendeschluss ist der 31. Januar 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **(ck)**

Agatha Christie: Und dann gab's keinen mehr

Noch ein Point&Click-Adventure für die Wii!

ADVENTURE | **Hersteller: JoWood, Web: www.agathachristiegame.com/**

Die Story dieses klassischen Adventures rankt sich um zehn einander fremde Personen, die von einem unbekannten Gastgeber auf eine einsame Insel geladen werden. Bereits nach kurzer Zeit sind mehrere Menschen tot – ein Mörder treibt sich irgendwo herum! Doch ganz anders als in der Buchvorlage (engl. Titel: *And Then There Were None*) taucht im Spiel eine elfte Person auf. Und das seid ihr in der Rolle des Bootsmanns Patrick Narracott. Das Nunchuk wird beim Spielen nicht benötigt – ihr steuert das Point&Click-Adventure einzig mit der Wii-Fernbedienung. Heiße Zeiten für das einst totgesagte Genre! **(ck)**

POINT & CLICK In den Räumen sind allerhand Geheimnisse versteckt. Findet sie! BILD: N-ZONE

Ab sofort für **Wii**™, **PC** & **PlayStation®2** erhältlich.

9 Sportarten & 15 Disziplinen

www.**rtl-games**.de

RTL SPORTS

Wii PlayStation.2 PC DVD ROM

© RTL Television 2007, vermarktet durch RTL Games GmbH
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Fakten

- Integrierter Leveleditor
- Online-Kämpfe nur mit separatem Freundescode
- Unterstützt 16:9-Bildformat
- Kämpfe können aufgezeichnet werden
- Tastenbelegung frei konfigurierbar

NORFAIR In dieser Arena geht es heiß her: Lavaströme brechen von allen Seiten auf die Meute ein. BILD: NINTENDO

Super Smash Bros. Brawl

Waffenstillstand in der Smash-Arena – Zeit für den aktuellen Statusbericht!

AUTOR: FELIX KOTHE

Geschafft! Der Schritt ins Jahr 2008 ist getan. Und sogleich kommt uns der Release-Termin des Beat-'em-Up-Hits *Super Smash Bros. Brawl* gar nicht mehr so fern vor. Immerhin: Japan- und US-Start stehen schon fest – zumindest wenn man der offiziellen Website Glauben schenken darf, die uns aber bereits einmal hinters Licht geführt hat. Im fernen Osten erscheint der Party-Prügler am 24. Januar; Fans in den USA können am 10. Februar Hand anlegen. Nur wir Europäer haben diesmal gewaltig die A-Karte gezogen. Denn bei uns wird der Titel laut Nintendo frühestens im Juli (!) erscheinen. Die ideale Gelegenheit – so glauben wir – einen kleinen Waffenstillstand an der *Super Smash Bros. Brawl*-Front auszurufen und einen kurzen Lagebericht abzugeben. Auf den folgenden Seiten findet ihr diesmal eine vollständige Liste aller bis jetzt bestätigter Veteranen, Newcomer, Helfertrophäen, Items und Arenen sowie tonnenweise neue Infos und Screenshots, um euch die Restwartezeit auf den VIP-Actioner so angenehm wie möglich zu machen.

DIE NÄCHSTE BOMBE PLATZT

Kabumm! Leveleditor! Ja, HAL Laboratory erbarmt sich und spendiert dem Spiel das sogenannte Stage-Studio, mit dem ihr eure eigenen Locations kreieren könnt.

MR. FIRE EMBLEM Ike lässt sich ähnlich steuern wie die aus dem Vorgänger bekannten Marth und Roy. BILD: NINTENDO

INS SCHWARZE Der Break-the-Targets-Contest ist auch mit dabei. BILD: NINTENDO

BAUKÜNSTE ... sind beim Erstellen einer eigenen Smash-Arena gefragt. BILD: NINTENDO

KUNTERBUNT Jeder Charakter verfügt über mehrere Farbstyles. BILD: NINTENDO

GELABER Per Knopfdruck sendet ihr euren Gegnern Kommentare. BILD: NINTENDO

SAMMLERWAHN Es können auch wieder Trophäen gesammelt werden. BILD: NINTENDO

Das funktioniert, indem ihr auf einem leeren Reißbrett Objekte, Blöcke, Plattformen und Fallen nach Belieben anordnet, sodass im Endeffekt eine komplette Smash-Arena entsteht. Das Ganze darf mit vorgefertigten Backgrounds ausgeschmückt und mit einer beliebigen Hintergrundmusik unterlegt werden. Et voilà: Fertig ist eure eigene Stage. Diese könnt ihr nun im Versus-Modus anwählen oder sie via Internet an Freunde verschicken. Und falls ihr euch Sorgen wegen Speicherproblemen macht: Bei Bedarf sichert ihr eure Schöpfungen auch auf SD-Karte und könnt sie so von Konsole zu Konsole transportieren. Durch das Stage-Studio wird es überdies möglich sein, die Arenen direkt an Nintendo zu schicken, wo die besten Kreationen (ähnlich wie bei *Picross DS*) gekürt und zum Download für alle Wii-Besitzer bereitgestellt werden. Clever, denn durch diesen schier endlosen Content wird dem Spiel eine extrem lange Lebensdauer gewährleistet.

NEUE GESICHTER

Das Spektrum an Charakteren wird wie erwartet weiter aufgemöbelt. Neben den bereits bekannten Darstellern gesellen sich nun auch Ike aus *Fire Emblem: Path of Radiance*, King Dedede aus *Kirby's Dreamland*, Diddy Kong aus der *Donkey Kong*-Serie sowie der Pokémon-Trainer aus den gleichnamigen Spielen ins Protagonisten-Repertoire. Letzterer unterscheidet sich jedoch in einem wichtigen Punkt von der Konkurrenz: Er nimmt nicht aktiv am Kampf teil, sondern schickt seine treuen Pokémon aufs Schlachtfeld. Zur Verfügung stehen ihm Schiggy, Bisaknosp und Glurak; per Spezialattacke werden die drei kampfwütigen Racker durchgeswitcht. Bereits bekannt, aber dennoch zu erwähnen wären die Ice Climbers, welche das Geschehen wie gewohnt im Duo unsicher machen. Auch bei der Auswahl der Kampfarenen hat sich einiges getan.

Vor allem mit WarioWare, PictoChat und Shadow Moses Island (*Metal Gear Solid*) beweisen die Entwickler eine knackige Portion Kreativität. Die einfach gestrickten, aber fantastisch durchdachten Stages Norfair (*Super Metroid*), Pokémon Stadium 2, New Pork City (*Mother/Earthbound*) und Der Gipfel (*Ice Climber*) sind hervorragend für knallharte Profi-Fights geeignet. Ein kleines Leckerli haben wir noch: Mit dem Hyrule-Tempel findet die erste Melee-Stage Einzug ins neue *Smash Bros.* Wir gehen davon aus, dass noch viele weitere folgen werden.

„RANKENHIEB!" Der Pokémon-Trainer lässt seine Tierchen kämpfen. BILD: NINTENDO

PSI-GENIE Mother-Held Lucas verfügt über ähnliche Psi-Attacken wie Ness. BILD: NINTENDO

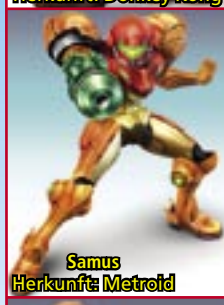
EINE HELFENDE HAND

Wir haben sie bereits vor einiger Zeit schon mal erwähnt, aber noch nie in ihrer Ausführlichkeit erläutert: die Helfertrophäen. Diese sind – einfach ausgedrückt – mit dem regulären Pokéball zu vergleichen. Erringt ihr während des Kampfes eine Helfertrophäe, dann wird die darin befindliche Figur freigesetzt und auf eure Gegner losgelassen. Dabei kommen die unterschiedlichsten Charaktere aus allen erdenklichen Spielen zum Zug. Neben Samurai Goroh (*F-Zero*), Dr. Wright (*Sim City*) und Lyn (*Fire Emblem*)

PLUMP Dedede und Bowser liefern sich einen Kampf der Giganten. BILD: NINTENDO

„JAHOOO!" Mario springt zum Beginn der Runde aus einer Warp-Röhre. BILD: NINTENDO

SCHNAPPSCHUSS Zwischendurch könnt ihr Fotos schießen. BILD: NINTENDO



Helfershelfer auf dem Vormarsch

Wer euch im Kampf sonst noch unterstützend zur Seite steht, erfahrt ihr in dieser Liste aller Helfertrophäen.

Samurai Goroh
Herkunft: F-Zero

Dr. Wright
Herkunft: Sim City

Dämon
Herkunft: Devil World

Lyn
Herkunft: Fire Emblem

Saki Amamiya
Herkunft: Sin and Punishment

Signor Resetti
Herkunft: Animal Crossing

Excitebike
Herkunft: Excitebike

Andross
Herkunft: Star Fox

Little Mac
Herkunft: Punch Out

Gray Fox
Herkunft: Metal Gear Solid

Knuckle Joe
Herkunft: Kirby

Die dynamischen Locations

Hier haben wir sämtliche von Nintendo bekannt gegebenen Schauplätze aufgeführt.

NORFAIR Herkunft: Super Metroid. BILD: NINTENDO

MAXIKASKADE Herkunft: Donkey Kong Jungle Beat. BILD: NINTENDO

SCHLACHTSCHIFF HALBERD Herkunft: Kirby's Adventure. BILD: NINTENDO

POKÉMON STADIUM 2 Herkunft: Pokémon Stadium. BILD: NINTENDO

REICH DER LÜFTE Herkunft: Kid Icarus. BILD: NINTENDO

SHADOW MOSES ISLAND Herkunft: Metal Gear Solid. BILD: NINTENDO

WARIOWARE Herkunft: Wario Ware. BILD: NINTENDO

SMASH-STADT Herkunft: Animal Crossing. BILD: NINTENDO

BATTLEFIELD Herkunft: Super Smash Bros.
BILD: NINTENDO

PIAZZA DELFINO Herkunft: Super Mario Sunshine. BILD: NINTENDO

DIE BRÜCKE VON ELDIN Herkunft: Legend of Zelda: Twilight Princess. BILD: NINTENDO

LYLAT-PATROUILLE Herkunft: Star Fox.
BILD: NINTENDO

YOSHI'S ISLAND Herkunft: Yoshi's Island.
BILD: NINTENDO

DER GIPFEL Herkunft: Ice Climber.
BILD: NINTENDO

DIE BELAGERTE BURG Herkunft: Fire Emblem. BILD: NINTENDO

NEW PORK CITY Herkunft: Mother/Earthbound. BILD: NINTENDO

PICTOCHAT Herkunft: Nintendo DS.
BILD: NINTENDO

MELEE-STAGES Herkunft: Super Smash Bros. Melee. BILD: NINTENDO

sind auch viele andere namhafte Personen vertreten. Näheres dazu findet ihr im Extrakasten. Eine clevere Sache, diese Helfertrophäen, garantieren sie doch den Auftritt vieler wichtiger Charaktere, ohne die reguläre Kämpferriege zu überlasten. Bereits in diversen Videos zu sehen, aber noch nicht bestätigt, sind der Hammer-Bruder, ein riesiger Nintendog und ein Metroid. Wem das alles zu viel wird, der kann die Helfertrophäen natürlich auch ganz einfach abschalten, ebenso wie jedes andere Item. Und weil wir gerade beim Thema sind: Auch hier wird es viele neue Gegenstände und Hilfsmittel geben. Das Standard-Repertoire, bestehend aus Laserschwert, Baseballschläger und Feuerblume, wird ebenso vertreten sein wie völlig neue Kampf-Utensilien. Zu nennen wären da die Rauchkugel, ein tragbarer Ball, der einen Nebelschleier ausstößt, die Franklin Badge, ein Emblem, das den Besitzer vor Lasersalven schützt, und das Superscharfe Curry, welches den Verspeisenden Feuerangriffe ausführen lässt.

VOLLGESTOPFT!

Was bei *Super Smash Bros. Melee* bereits für Staunen sorgte, erreicht mit *Brawl* zweifelsohne seinen Höhepunkt: der gigantische Umfang. Eine solche Fülle an tollen Ideen, motivierenden Spielmodi, fesselnden Sammelmöglichkeiten und der enorm große Raum für die Perfektionierung des eigenen Kampfstils werden über viele Monate hinweg fesseln; die neu hinzugekommenen Online-Battles vermutlich sogar über Jahre. Der Classic-Modus, in dem ihr nacheinander gegen verschiedene Charaktere antretet und letztendlich mit der Master Hand konfrontiert werdet, ist ebenso mit dabei wie der neuartige Subraum-Emissär, eine Abenteuer-Variante (welche auch in Kooperation mit einem zweiten Spieler bestritten werden kann) und die aus dem Vorgänger bekannten Event-Matches. Im Stadium-Abteil steht euch der in der vorigen Ausgabe erwähnte Home-Run- sowie der klassische „Zerstöre die Zielscheiben"-Contest zur Auswahl. Und das ist noch längst nicht alles! Es können Hunderte von Trophäen gesammelt, eine Sticker-Kollektion komplettiert und eine Musikbibliothek vervollständigt werden.

UUUUUUUND ACTION!

Das Spielprinzip bleibt selbstredend unangetastet. Zumindest bis auf ein paar geringfügige Änderungen. So werden

Ice Climbers
Herkunft: Ice Climber

Bowser
Herkunft: Super Mario Bros.

Peach
Herkunft: Super Mario Bros.

Zero Suit Samus
Herkunft: Metroid Zero Mission

Pit
Herkunft: Kid Icarus

Snake
Herkunft: Metal Gear Solid

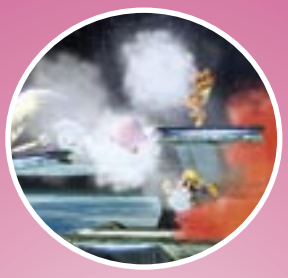
Prügel-Utensilien von A bis Z

Natürlich sind auch allerlei Schlag-, Wurf- und Hilfsgegenstände sowie Geschosse und Behälter mit dabei. Hier eine kleine Liste aller bestätigten Items.

Fässer und Kisten

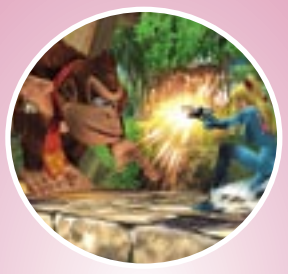
Froster

Klebebombe


Rauchkugel

Baseballschläger

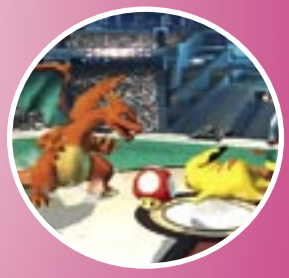
Feuerwerkskanone


Franklin Badge

Feuerblume

Bumper

Superscharfes Curry


Superpilz

Bananenschale

Goldener Hammer

Laserschwert

Falle

Bombe

Party-Ball

BREITBILD Besitzer eines modernen Fernsehers dürfen sich freuen: Super Smash Bros. Brawl bietet eine 16:9-Unterstützung, dank der ihr die spaßigen Kloppereien auch im edlen Breitbildformat verfolgen könnt. BILD: NINTENDO

zu Beginn jedes Kampfes die Charaktere wieder einen persönlichen Auftritt haben, wie einst im ersten Teil der Reihe: Mario hüpft aus der Röhre, Samus entsteigt einer Speicherstation und Fox kommt mit seinem Arwing angeflogen. Überdies werden alle Charaktere nun über fünf bis sechs unterschiedliche Farbstyles und insgesamt drei separate Verspottungsposen verfügen. Sehr vorbildlich: Die Entwickler lassen dem Spieler vollständig freie Hand, was die Steuerung betrifft. Nicht nur, dass ihr vier verschiedene Controller-Varianten zur Verfügung habt, ihr könnt sogar jede einzelne Taste nach Belieben konfigurieren. Wenn das mal nicht der Inbegriff des Bedienkomforts ist!

Habt ihr von den turbulenten Gefechten mal die Schnauze voll, könnt ihr euch online als Zuschauer an fremden Duellanten ergötzen. Apropos ergötzen: Die knallbunte Action wird auch über einen optionalen 16:9-Modus zu genießen sein. Und wenn ihr wollt, könnt ihr eure Fights sogar als Video aufzeichnen und Schnappschüsse machen. Euch stehen also sämtliche Möglichkeiten offen.

DAS BESTE KOMMT ZUM SCHLUSS

Abschließend servieren wir euch noch ein richtig dickes Bonbon: Die Soundkulisse wird im Vergleich zu *Melee* um ein Vielfaches erweitert. Ihr werdet nicht mehr nur auf ein einziges reguläres Musikstück pro Arena beschränkt sein, sondern gleich mehrere Melodien zur Auswahl haben. Allerdings stehen diese nicht von Anfang an zur Verfügung, sondern müssen im Einzelspielermodus durch das Aufsammeln von CDs erst freigeschaltet werden. Anschließend könnt ihr selber entscheiden, welches Lied zu welcher Stage in welcher Wahrscheinlichkeit gespielt wird. Über die bis jetzt bekannten Tracks lässt sich nur eines sagen: Sie alle hören sich absolut traumhaft an. Das geht los mit der Ridley-Bossmusik aus *Metroid* und dem *Ocarina of Time*-Medley und setzt sich fort mit einer komplett orchestrierten, von einem Chor gesungenen *Fire Emblem*-Hymne, einem modernisierten *Donkey Kong*-Remix und einer fantastischen *Smash Bros.*-Version der *Metal Gear Solid Love*-Theme. Wenn sich das mal nicht nach einem gelungenen Ohrenschmaus anhört!

So, das war's, ihr dürft verschnaufen. *Super Smash Bros. Brawl* wird mit Sicherheit ein Hit und die absolute Offenbarung für jeden Nintendo-Fan. Wir sind uns sicher, dass die Action-Rauferei bezogen auf den Multiplayer-Modus Nintendos Antwort auf Microsofts *Halo* sein wird – mindestens! Wenn die Sterne gut stehen und unser Japan-Korrespondent Sven rechtzeitig ein Exemplar ergattert, liefern wir euch in der nächsten N-ZONE einen Blitz-Test zu dem Prügel-Highlight! ■

VORSCHAU

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Spieler:	1-4
Termin:	Frühjahr 2008
Web:	www.smashbros.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Nintendo vollzieht den letzten Feinschliff am Multiplayer-Overkill. Zwei Monate müssen wir uns noch gedulden, bis wir freudig drauflosprügeln können.

TIEFGEFROREN Die Ice Climbers verfügen über eisige Special-Moves. BILD: NINTENDO

RIESENBLUME Mutant Tyrannha riskiert wieder eine dicke Lippe. BILD: NINTENDO

EVENTS Dieses Event-Match ist noch aus dem Vorgänger bekannt. BILD: NINTENDO

FARBENFROH Mario gibt's jetzt auch im Feuer-Look! BILD: NINTENDO

Sonic
Herkunft: Sonic the Hedgehog

Diddy Kong
Herkunft: Donkey Kong Country

Ike
Herkunft: Fire Emblem: Path of Radiance

Zelda
Herkunft: The Legend of Zelda

Meta Knight
Herkunft: Kirby's Adventure

King Dedede
Herkunft: Kirby's Dreamland

Lucas
Herkunft: Mother/ Earthbound

Wario
Herkunft: Super Mario Land 2

Der Pokémon-Trainer
Herkunft: Pokémon

Die große Hit-Vorschau 2008

Wir werfen einen Blick auf die Highlights des neuen Jahres. Startschuss für die ultimative Chart-Show!

Platz 10: Wii Music

Wii | Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo | Termin: 2. Halbjahr 2008 | Web: www.nintendo.de

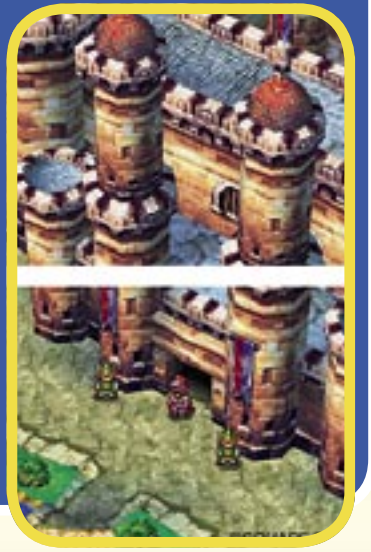
Unsere heitere Jahresvorschau beginnt mit einem ungewöhnlichen Musikspiel: Die Fernbedienung wird bei *Wii Music* als Taktstock verwendet – so dirigiert ihr eine Jazzband mit euren Fuchtelkommandos. Klingt lustig, aber Nintendo hat das ursprüngliche Konzept offenbar komplett über den Haufen geworfen. Denn in der Version, die wir auf der Games Convention 2006 spielten, gab es nur einen Musikanten, jetzt sind es sechs. Gitarre (klassisch/elektrisch), Xylophon, Trompete, Rasseln und Trommeln – wer beherrscht die Instrumente am besten? Sieht lustig aus, macht bestimmt Spaß, aber das Gameplay ist noch zu vage, um eine höher platzierte Hit-Prognose zu vergeben.

THOMAS: Musikspiele sind zwar nicht unbedingt mein Ding, aber hieraus könnte tatsächlich was werden. Schau' mer mal!

CHRISTOPH: Die neue Version von *Wii Music* scheint wesentlich mehr Substanz zu haben als die frühe Demo von 2006. Ich bin gespannt.

Platz 9: Dragon Quest IV

DS | Rollenspiel | Hersteller: Square Enix | Termin: 2008 | Web: www.square-enix.co.jp



Wer ausschließlich Nintendo-Konsolen besitzt, wird die *Dragon Quest*-Reihe nur vom Hörensagen kennen. Für die PlayStation 2 erschien zwar vor einem Jahr *Die Reise des verwunschenen Königs* als achter Teil, doch Wii- und DS-Besitzer blicken auf leere Bildschirme. Jetzt erscheint eine zeitgemäße Version des vierten Teils. Wir hoffen inständig, dass *Dragon Quest IV* nicht dasselbe Schicksal ereilen wird wie *Final Fantasy III*: Dort spielte sich die Action häufig nur auf einem Bildschirm ab – der andere blieb komplett schwarz. Das störte den ansonsten makellosen Spielfluss etwas. Unser Japan-Korrespondent Sven ist jedoch guter Dinge, dass *Dragon Quest IV* einen Tick besser umgesetzt wird. Angespielt-Eindrücke lest ihr in Svens Vorschau auf Seite 38.

THOMAS: Nachdem ich *Dragon Quest VIII* auf der PS2 verschlungen habe, freue ich mich wahnsinnig auf die DS-Portierung von Teil IV.

CHRISTOPH: Pfff … nee, lass mal stecken. Dann lieber gemütlich Drachen (!) steigen lassen. Versteht ihr, Dragon? HAHA!

Platz 8: No More Heroes

Wii | Action-Adventure | Hersteller: Capcom | Termin: 29. Februar 2008 | Web: www.risingstargames.com

Das neue Projekt von Grasshopper, den Machern des subtilen Horror-Schockers *Killer 7*, ist da! Leider ist die Vorfreude nicht bei allen unseren Lesern so groß, wie man vermuten könnte. Daniel Frömel schreibt uns beispielsweise: „Als riesiger Fan von *Killer 7* und außergewöhnlichen Spielen freute ich mich riesig auf dieses Game. Nix war's, die ganze Vorfreude ist nun dahin, da dem Spiel das Blut aus dem Speicher gesogen wurde. Ich bin wirklich niemand, der viel Wert auf die übertriebene Darstellung von Gewalt und des Lebenssaftes legt, aber ich sehe es doch als einen wichtigen stilistischen Bestandteil an. So schwer es mir auch fallen wird, aber das Spiel lasse ich im Regal stehen." *No More Heroes* zählt schon jetzt zu den meistdiskutierten Spielen 2008. Das Spiel soll im Februar erscheinen.
THOMAS: Wer schon 2005 *Killer 7* mochte, der kommt um *No More Heroes* nicht herum. Ich spiele definitiv mal rein.
SEBASTIAN: Ich nehm den Blut-Faktor ganz gelassen, schließlich muss die Atmosphäre stimmen. Und das tut sie hoffentlich.

Platz 7: Wii Ware

Wii | Diverse | Hersteller: Nintendo | Termin: 2. Halbjahr 2008 | Web: www.nintendo.de

Vom Xbox-Live-Marktplatz kann man sich neuerdings Spielfilme kaufen, Sony bietet neue Lieder zum Download für *SingStar* an. Da braucht natürlich auch Nintendo einen Download-Kanal abseits der Virtual Console, auf der ausschließlich Spieleklassiker angeboten werden. Hier kommt Nintendos Download-Kanal Wii Ware ins Spiel - bald könnt euch Spiele-Neuentwicklungen auf die Konsole laden. *Final Fantasy Crystal Chronicles: The Young Child and the Promised Land* kostet zum Start übrigens 1.500 Wii Points – das entspricht 15 Euro.
SEBASTIAN: Die Liste wirkt derzeit sehr knobellastig. Hoffentlich gibt es bald mehr Genre-Vielfalt.
CHRISTOPH: Wii Ware ist ein sehr cleverer Schachzug von Nintendo, denn so spart man sich massiv Lager- und Herstellungskosten.

Die ersten angekündigten Spiele und deren Einschätzung:

TITEL	GENRE	HERSTELLER	WERTUNG
Bomberman	Geschicklichkeit	Hudson	★★★★
Dr. Mario & Saikin Bokumetsu	Geschicklichkeit	Nintendo	★★★★
Final Fantasy Crystal Chronicles: …	Rollenspiel	Square Enix	★★★★★
Joysound Wii	Musikspiel	Hudson	
Kotoba no Puzzle MojiPittan	Geschicklichkeit	Bandai Namco	★★★
Maruboushikaku	Geschicklichkeit	Nintendo	★★★
Minna de Puzzleloop	Geschicklichkeit	Nintendo	★★★★
Pokémon Farm	Archiv-Software	Nintendo	★★★
Pop	Geschicklichkeit	Nnooo	★★★

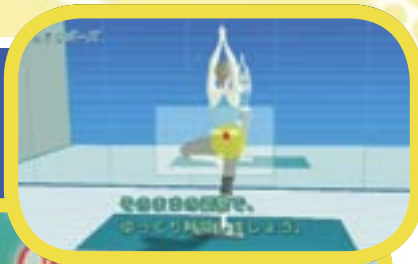
Platz 6: Disaster: Day of Crisis

Wii | Action-Adventure | Hersteller: Nintendo | Termin: 2008 | Web: www.nintendo.de

Grand Theft Auto trifft *The Day after Tomorrow*. So ähnlich könnte die Überschrift lauten, wenn wir *Disaster: Day of Crisis* vorstellen. Der Actiontitel könnte der Wii in einem Punkt einen besonderen Schub geben: Es gibt bislang noch kein gutes Wii-Spiel mit „Free Roaming" – also einer frei erkundbaren Spielwelt. In *Disaster* müsst ihr gewaltige Naturkatastrophen verhindern und ein fieses Terroristen-Pack davon abhalten, vernichtende Nuklearwaffen zu stehlen. Kommt hier das neue *GTA* auf die Wii?
CHRISTOPH: Endlich mal wieder ein „reifes" Spiel für eine Nintendo-Plattform. Das hat es seit *Geist* nicht gegeben.
THOMAS: Du vergisst dabei *The Legend of Zelda: Twilight Princess* – das war ja auf seine eigene Art auch erwachsen.

Platz 5: Wii Fitness

Wii | Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo | Termin: 2. Halbjahr 2008 | Web: www.nintendo.de



Auf Seite 70 stellen wir euch den bewegungsintensiven Diättrainer *Wii Fitness* ganz genau vor. Wir haben uns das Balance Board einen Abend lang ausgeborgt und zu Hause erprobt. Der Spaßfaktor kommt mit drei Freunden so richtig in Fahrt. Die Highscore-Jagd beim Ski-Slalomfahren oder beim Murmelspiel ist überaus motivierend und die Lernkurve immens. Schließlich ist kein Spiel wie das andere, da man ständig neue Steuerungskniffe hinzulernt. Dass man zwischen männlichem und weiblichem Trainer auswählen kann, macht *Wii Fitness* zudem für alle Spieler attraktiv. Wir prognostizieren schon jetzt einen Sport-Boom im Videospielemarkt und noch größer werdende Zielgruppen – ganz getreu dem Motto der Touch! Generations.
CHRISTOPH: Hier kommt der multimediale Nachfolger der Brigitte-Diät. Mit Freunden der absolute Hammer!
SEBASTIAN: Nur in der Redaktion würde ich *Wii Fitness* nie spielen, das sieht einfach viel zu peinlich aus.

Platz 4: Advance Wars: Dark Conflict

DS | Strategie | Hersteller: Nintendo | Termin: 25. Januar 2008 | Web: www.nintendo.de

Der quietschbunte Manga-Look in der *Advance Wars*-Reihe gehört endgültig der Vergangenheit an. Für den neuesten Teil, der ganz überraschend schon Ende des Monats erscheint, versprechen die Entwickler Intelligent System einen wesentlich düstereren Look mit zahlreichen neuen Einheiten und Levelkarten. Das Besondere: Die Strategieperle ist erstmals online spielbar. Sogar ein Chat soll bei den Internet-Matches möglich sein. Wusstet ihr übrigens, dass es *Advance Wars* schon Ende der Achtzigerjahre gab, damals noch unter dem Titel *Game Boy Wars*? Falls nicht, seht ihr auf dieser Seite den Beweis!
THOMAS: Mit den GBA-Teilen habe ich zwar noch genug zu tun, aber den „dunklen Konflikt" werde ich garantiert auch noch lösen.
CHRISTOPH: Spielerisch anspruchsvolle Schlachten vor comichafter Kulisse? Bei diesem Kriegseinsatz bin ich definitiv dabei! *Battalion Wars II* lasse ich dagegen links liegen.

Platz 3: Fire Emblem DS

DS | Strategie | Hersteller: Nintendo | Termin: 2008 | Web: www.nintendo.de

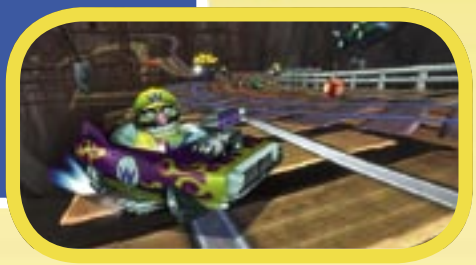
Bei *Fire Emblem DS* handelt es sich um eine zeitgemäße Neuauflage des ersten Teils für das NES. Die Story rankt sich um den jungen Prinzen Marth aus dem Königreich Altea. Dessen Schwester wurde von einem Zauberer entführt und zu allem Überfluss bedroht auch noch ein fieser Drache die Bevölkerung. Zeit zum Handeln, damit das eklige Vieh bald der Vergangenheit angehört. Schließlich steht nicht nur das Leben von Marths Schwester auf dem Spiel, sondern auch das Wohl des ganzen Reiches. Was seit jeher den Reiz der *Fire Emblem*-Serie ausmacht, ist das realistische Kampfsystem: Sobald ihr einen Kämpfer im runden-basierten Kampf verliert, steht er euch auch in den folgenden Schlachten nicht mehr zur Seite. Zusammen mit der grunderneuerten Steuerung via Touchscreen steht uns ein echter Hit ins Haus.

THOMAS: Strategie-Hit, Teil 2! *Fire Emblem DS* knöpfe ich mir gleich nach *Advance Wars* vor.

SEBASTIAN: *Picross DS* fordert mich noch mindestens zwei Monate, dann ist hoffentlich *Fire Emblem* erhältlich.

Platz 2: Mario Kart Wii

Wii | Rennspiel | Hersteller: Nintendo | Termin: 2. Halbjahr 2008 | Web: www.nintendo.de



Dieses Spiel können wir in unserer Hitliste relativ schnell abfrühstücken: Dank zwölf Fahrern gleichzeitig auf der Piste, Unterstützung der Wi-Fi Connection und mitgeliefertem Lenkrad wird *Mario Kart Wii* mit 99,9%iger Sicherheit der absolute Mega-Burner. Warum wir 0,1 % zurückhalten? Nun, leider hat Nintendo den Rempelrenner noch nicht spielbar präsentiert. Auch wurde der Release endgültig auf die zweite Jahreshälfte 2008 gesetzt. Es war aber auch vorher schon relativ klar, dass *Mario Kart Wii* ein typischer Herbst-Hit werden würde. Beim Verfassen dieser Hitliste fällt uns übrigens auf, dass 2008 weitaus weniger *Mario*-Spiele als letztes Jahr erscheinen. Nur *Mario Baseball* ist noch geplant – aber dieser Titel dürfte nur etwas für eingefleischte Fans sein.

SEBASTIAN: Koopa-Panzer auf zwölf Uhr! Ich bin schon jetzt heiß darauf, Thomas und Christoph beim Item-Battle wegzuschießen.

CHRISTOPH: Das Wii-Lenkrad ist meines Erachtens zwar reichlich unnütz, aber endlich darf ich mit Motorrädern um die Wette heizen.

Platz 1: Super Smash Bros. Brawl

Wii | Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo | Termin: Frühjahr/Sommer | Web: www.nintendo.de

Ladies and Gentlemen, hier kommt die absolute Nummer 1 des Jahres! Kurz nach Redaktionsschluss unserer XXL-Vorschau auf Seite 12 wurden noch einige heiße Fakten angekündigt: Waluigi wird als Helfertrophäe im Spiel dabei sein. Bewaffnet mit einem Tennisschläger, haut der Antiheld seinen Widersachern kräftig eins auf die Mütze. Außerdem mit dabei: die lange überfällige *Mario Kart*-Stage! Und letztlich gibt es noch ein – leider nicht so schönes – Detail zum Internet-Modus: Wenn ihr online gegeneinander kämpft, wird euer Spielername nicht eingeblendet. Die Anonymität ist vor allem deshalb schade, da selbst bei *Mario Kart DS* euer Name für andere Spieler sichtbar war. Nachbessern, Nintendo! Bis vor dem Sommer habt ihr noch Zeit, denn *Smash Bros. Brawl* wurde in Europa ebenfalls verschoben – och menno!

SEBASTIAN: Ich bin wohl der einzige Nintendo-Spieler der Welt, der mit *Super Smash Bros. Melee* nicht ganz so viel anfangen konnte. Aber *Brawl* steht auf meiner Wunschliste weit oben, wenn auch deutlich hinter *Mario Kart Wii*.

THOMAS: Dass Solid Snake einmal als spielbarer Charakter in *Super Smash Bros.* integriert sein würde, hätte vor einem Jahr niemand gedacht. Schon allein deshalb wird das Teil rocken. Schade: Vor Sommerbeginn ist nicht mit dem Spiel zu rechnen.

CHRISTOPH: Mit *Super Smash Bros. Melee* habe ich eine dreistellige Anzahl an Spielstunden verbracht. Bei *Brawl* dürften es noch mehr werden. Mein absoluter Höhepunkt ist die *Mario Kart*-Piste. Die hat in den Vorgängern absolut gefehlt!

2007
Hefte, Spiele, Emotionen

2007 war, 2008 ist! Wir lassen die Korken knallen
und blicken auf ein bewegtes Jahr zurück.

Die besten Wii-Singleplayer-Spiele 2007

Der Gewinner dieser Rubrik trägt blaue Latzhosen und einen Bart: *Super Mario Galaxy* sicherte sich nicht nur einen Platz in den Herzen der Redakteure, sondern ist auch euer Liebling. So viele Leserbriefe erreichten uns zu keinem anderen Spiel. Respekt!

96% **Super Mario Galaxy**
94% **Metroid Prime 3: Corruption**
92% **Resident Evil 4 Wii Edition**

Die besten Multiplayer-Spiele 2007

Was macht ein N-ZONE-Redakeur oder -Layouter, wenn er nach all seinen kreativen Ideen erschöpft ist? Er rockt bei *Guitar Hero III* ab und schon ist wieder neue Kraft getankt. Genauso gut, aber mental fordernd: *Panzer Tactics* von den Entwicklern Sproing aus Wien.

91% **Guitar Hero III: Legends of Rock**
91% **Panzer Tactics DS**
88% **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**

Die beliebtesten News auf www.n-zone.de

Im Juni veranstalteten wir auf www.n-zone.de die große *Mario Kart Wii*-Nacht mit Trailer-Screenshots und Redaktionsmeinungen. Auch unsere Auspack-Zeremonien und die Diskussionsrunde um einen potenziellen Wii-ähnlichen PS2-Controller sicherten sich eure Aufmerksamkeit.

1. Alles zu Mario Kart Wii
2. Alle Schlagzeilen „Wir haben es!"
3. Diskussion „Kopiert Sony die Wii-FB?"

Die besten DS-Singleplayer-Spiele 2007

Panzer Tactics DS ist der Überraschungs-Hit schlechthin: Die Entwickler aus Österreich lieferten *Advance Wars*-ebenbürtige Taktik-Action mit rundenbasierten Schlachten und genialem Ambiente. *Phantom Hourglass* und das neue *Castlevania* landen ebenfalls zu Recht in den Top 3.

89% **Panzer Tactics DS**
88% **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
88% **Castlevania: Portrait of Ruin**

Die größten Wii-Flops 2007

36% **Escape From Bug Island**
49% **Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer**
53% **Driver: Parallel Lines, Rapala Tournament Fishing**

Für die Wii gibt es mittlerweile (leider) viele schlechte Umsetzungen. Die hier aufgelisteten Titel sind allesamt spielerisch trostlos, zum Weggucken „schön" und alles andere als liebevoll produziert. So, und jetzt bitte weiter im Text!

Der coolste Moment 2007

Die N-ZONE-Show auf der Games Convention

Ganz klar: Das Treffen mit euch auf der Games Convention 2007 war das größte Highlight des Jahres! Wir erinnern uns noch immer gerne an die Show zurück und bedanken uns für die zahlreichen Zuschauer. Dieses Jahr sehen wir uns natürlich gerne wieder!

Wusstet ihr, dass ...

Wir plappern einige Geheimnisse aus einem Jahr N-ZONE aus.

Liebesbeweis
In der *Zelda*-Retrospektive im N-ZONE-Sonderheft 01/2007 (*The Legend of Zelda: Twilight Princess*) hat der zuständige Redakteur einen subtilen Liebesbeweis versteckt. Alle Initialen auf den ersten sechs Seiten zusammen ergeben die geheime Botschaft „BETTINALOVE". Wir dürfen euch verraten: Das Glück hat nach wie vor Bestand!

Lippenlesen angesagt!
Ihr könnt Lippen lesen? Dann solltet ihr euch eine ganz bestimmte DVD-Reportage von 2007 mal genauer ansehen. In einem Beitrag verraten Christoph und Sebastian stimmenlos, dass sich der neue Teil eines beliebten Wii-Spiels in Entwicklung befindet. Weil das aber noch niemand erfahren darf, lassen wir euch ruhig noch ein bisschen grübeln. Details folgen demnächst!

Bußgeldsünder mal zwei
„Du, komm mal kurz runter – ich hab was für dich." Hinter diesem Satz unserer Empfangsdame verbirgt sich meist keine allzu gute Nachricht. Dieses Jahr hat's Christoph und Sebastian getroffen – einmal für 51 km/h zu schnell fahren auf dem Weg zu Ubisoft nach Düsseldorf (vier Punkte für Christoph) und einmal für eine „leichte Geschwindigkeitsüberschreitung" in der Nähe von München. Dort hat's aber bislang nur geblitzt, Sebastian hat also noch kein Schreiben erhalten. Liebe Bußgeldstelle, lass dir ruhig Zeit mit dem Bescheid!

Kometenhafter Aufstieg
Vom Leserkommentator zum Online-Praktikanten zum Freien Redakteur: Thomas Becker sprach Christoph Anfang 2007 im Redaktions-Chat an, woraus häufige Mail-Wechsel resultierten. Langer Rede kurzer Sinn: Nach einem Leserkommentar im *Zelda*-Sonderheft arbeitete Thomas für www.n-zone.de als Online-Praktikant und steuerte jüngst für die aktuelle N-ZONE sogar zwei Testseiten bei. Ausdauer macht sich eben bezahlt!

» Mit Power ins nächste Jahr: Wir starten auch 2008 wieder voll durch! «

Die T

Thomas Becker k

Dungeons diese s

mehrere Wege

I ♥ N-ZONE

Wir Redakteure stöbern in unseren Schubladen und graben ein paar echte Schätze aus. Das Beste: Den Karton voller Kuriositäten könnt ihr hier gewinnen. Aber Vorsicht: Das Paket ist nur für N-ZONE-Hardcore-Fans interessant!

Und das ist alles drin:
- N-ZONE 08/2007 – signiert von Patrick Nuo
- N-ZONE 07/2007 – signiert von den Entwicklern von *Madden NFL 08*
- Eine 3D-Brille (die hat Sebastian tatsächlich mal in der Redaktion getragen)
- Zum Schwelgen in alten Zeiten: zwei alte N-ZONEs von 1998
- Die erste und einzige N-ZONE-Videokassette aus der Ausgabe 05/2002
- Die Speisekarte des Lieblings-Redaktions-Pizzaboten
- … und ganz viel Krimskrams

Um zu gewinnen, müsst ihr euch als ultimativer N-ZONE-Fan outen. Das tut ihr, indem ihr euch einen möglichst kreativen Grund ausdenkt, warum ihr der größte N-ZONE-Fan aller Zeiten seid. Wer gewonnen hat, lest ihr im Spielerforum der nächsten Ausgabe.

Um zu gewinnen, sendet uns eine Postkarte oder SMS mit dem Gewinnspiel-Kennwort „47“. Alle weiteren Details zur Gewinnspielteilnahme findet ihr auf Seite 96. Alternativ könnt ihr euch auch auf www.n-zone.de anmelden und im Forum „Meinungen und Anregungen zum Heft“ (Thread: „I love N-ZONE – Das Gewinnspiel“) teilnehmen. Viel Glück!

Was machen eigentlich ...?

Nibris (*Sadness*, *Raid over the River*)
Viele von euch kennen die vollmundigen Anpreisungen des jungen polnischen Entwickler-Teams Nibris sicher noch: Die Jungs kündigten noch vor der offiziellen Wii-Vorstellung das beklemmende Horror-Adventure *Sadness* an.
Sogar umfangreiche Konzeptskizzen für den Shooter *Raid over the River* lagen uns seinerzeit vor. Doch außer gezeichneten Artworks, Pressemitteilungen und Designvorstellungen haben wir nie etwas gesehen.

N-ZONE meint: Werden die Spiele jemals erscheinen? Es ist nicht mal faktisch bestätigt, ob das Studio abseits der Website überhaupt existiert. Die Internet-Community (und auch wir von der N-ZONE) könnte auch einem Fake aufgesessen sein. Die Herausgabe von Konzeptmaterial ohne erkennbaren Marketing- oder PR-Plan zeugt jedenfalls nicht gerade von Professionalität seitens Nibris.

Crossbeam Studios (*Orb*, *Thorn*)
Erinnert ihr euch noch an unsere Reportage über die Wii-Geheimprojekte *Orb* und *Thorn*? Seitdem haben wir von dem jungen Team nichts mehr gehört. Man könnte deshalb vermuten, dass die Entwickler (wie Nibris) in Wahrheit gar nicht existieren. Doch die Website informiert, dass das Studio jüngst eine Finanzspritze erhalten hat, um die Entwicklung der Titel zu sichern.

N-ZONE meint: Die Erklärung auf der Website klingt plausibel und im Gespräch mit den Entwicklern hörten wir eine gesunde Selbsteinschätzung heraus, die wir bei Nibris vermissten. Das kreative Potenzial von *Orb* und *Thorn* ist groß, außerdem haben wir bereits Screenshots aus einer frühen Alpha-Version gesehen. Hoffentlich findet sich bald ein Publisher.

Bob Ross: The Joy of Painting
Noch vor der Wii-Ankündigung war ein Spiel um den Fernsehmaler Bob Ross im Gespräch. Am 6. April 2006 war die erste Kontaktaufnahme der N-ZONE-Redaktion mit dem ursprünglichen Entwickler AGFRAG. Es gibt Nachrichten – leider schlechte. Die Bob-Ross-Vermarktungsagentur hat das Studio von der Entwicklung abgezogen.

N-ZONE meint: Das News-Update lässt zwei Schlüsse zu: Entweder erscheint *Bob Ross* von einem anderen Entwickler und Publisher oder es kommt gar nicht mehr. Hach, die Spielebranche kann so einfach erklärbar sein!

Project H.A.M.M.E.R.
Mysteriös: Kurz nachdem Nintendo im japanischen Spielemagazin *Famitsu* bestätigt hatte, dass *Project H.A.M.M.E.R.* gecancelt wurde, kursierten im Internet Screenshots aus dem Actionspiel (siehe Screenshot aus dem 1UP-Board). Ein Entwickler hatte wohl heimlich Schnappschüsse gemacht und sie anschließend im Netz verbreitet.

N-ZONE meint: Teile des *H.A.M.M.E.R.*-Spielkonzepts werden vermutlich in geänderter Form in anderen Wii-Spielen verbaut. Das ist in der Spieleentwicklung durchaus üblich. *Disaster* wäre beispielsweise ein geeigneter Kandidat, um Ideen aus dem „Hammerprojekt" zu übernehmen.

Katharina
Immer wieder fragen uns Leser, wo unsere Praktikantin Katharina geblieben ist. Der Rock-Engel aus dem N-ZONE-Team wechselte nach ihrer Zeit bei uns für eine Probezeit in die Redaktionen Cynamite.de/Games Aktuell. Dort leistete sie so überzeugende Arbeit, dass sie inzwischen als feste Volontärin im Team integriert ist. Aber natürlich müsst ihr als N-ZONE-Leser nicht auf sie verzichten – auf Seite 70 hat sie für uns beispielsweise *Wii Fitness* erprobt.

Alone in the Dark

Für eine Wii-Version wie geschaffen: Wir haben Ataris Gruselabenteuer exklusiv angespielt!

AUTOR: MICHAEL PRUCHNICKI

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Das PS3/Xbox-360-Original wird von Eden Games entwickelt.
- Die Wii-Fassung kommt von den Machern der Obscure-Serie.
- Je nach Situation Ego- oder 3rd-Person-Perspektive
- Feuer als wichtiges Gameplay-Element
- Alkohol-Spray mit Doppelfunktion (Desinfizieren/ Flammenwerfer)
- Einfallsreiche Nutzung der Wii-Controller

Als einziger Verlag Deutschlands besuchten wir Ende November das wunderschöne Lille im Norden Frankreichs, um dort einen ausführlichen Blick hinter die Kulissen von *Alone in the Dark* zu werfen. Während Eden Games in Lyon unter Hochdruck an den PS3- und Xbox-360-Versionen des Spiels arbeitet, wurde die Entwicklung der PS2- und Wii-Fassungen an die Kollegen von Hydravision abgegeben. Eine naheliegende Wahl, haben die sich doch mit ihren zwei Eigenproduktionen *Obscure* und *Obscure II* (erscheint demnächst auch für Wii!) im Horrorbereich schon einen Namen gemacht.

VON DER UNI IN DEN PARK

Und so arbeitet das 30-köpfige Team schon seit längerer Zeit an alternativen Varianten des Spiels – aufgrund der parallelen Entwicklung und einiger inhaltlicher Änderungen kann man nicht direkt von einer simplen Umsetzung sprechen. Vielmehr erschaffen die Hydravision-Jungs basierend auf den gleichen Design-Vorlagen ihr eigenes Spiel – selbst schon vertonte Zwischensequenzen müssen für die Wii-Version neu animiert werden, weil sich die Polygonmodelle der Figuren zu stark von ihren Next-Generation-Gegenstücken unterscheiden. Trotz des ähnlichen Ansatzes stellte die Entwicklung von *Alone in the Dark* eine größere technische Herausforderung dar als eine neue *Obscure*-Episode. Denn während *Obscure II* noch weitgehend auf einem überschaubaren Uni-Gelände spielt, hat sich Atari als Schauplatz für das neue *Alone in the Dark* den gewaltigen Central Park in New York samt näherer Umgebung ausgesucht.

PARALLEL ENTWICKELT

Natürlich bleibt der Spielablauf weitgehend identisch, doch technische Einschränkungen sorgten dafür, dass nicht jedes Gameplay-Detail aus der Next-Gen-Version es in die Wii-Fassung schafft. Ein Beispiel für eine technisch bedingte Änderung ist die Umsetzung des Feuers: Auf der PlayStation 3 und der Xbox 360 breitet es sich stets individuell der Situation entsprechend aus, was durch aufwendige Berechnungen im Hintergrund möglich wird. Auf Wii dagegen ist die Ausbreitung des Feuers komplett durch vorgefertigte Programmroutinen vorgegeben. Doch *Alone in the Dark* soll auf der Wii-Konsole nicht bloß eine Sparversion werden, sodass die Entwickler einige exklusive Inhalte erschaffen. Es ist ein wenig so, als hätte man zwei Regisseure und Filmcrews das gleiche Drehbuch verfilmen lassen: Die Grundidee ist dieselbe, doch in vielen Details werden sich die Ergebnisse zwangsläufig unterscheiden.

IMMER NOCH FIT Was genau hat es mit dem nicht alternden Edward Carnby auf sich? Fast 80 Jahre nach seinem Spieledebüt sieht er jünger aus denn je. BILD: ATARI

BLICK NACH UNTEN Selten wurde das Inventar in einem Spiel realistischer umgesetzt. Dank der coolen Wii-Steuerung fühlt sich das Öffnen des Inventars zudem sehr authentisch an. BILD: ATARI

ALLES ANSICHTSSACHE

Legte das erste *Alone in the Dark* vor fünfzehn Jahren mit seinen wechselnden Kameraperspektiven den Grundstein für das gesamte Grusel-Abenteuer-Genre, so geht der neueste Teil hier andere Wege. Wo Capcom bei *Resident Evil 4* noch zögerlich eine Über-die-Schulter-Perspektive zum Zielen integrierte, ist *Alone in the Dark* jetzt in bester *Metroid*-Manier aus der Ego-Perspektive spielbar. Doch wird das Spiel dadurch nicht zum reinen Ego-Shooter – in vielen Situationen ist es sinnvoller, die 3rd-Person-Perspektive zu nutzen, in die Sie jederzeit per Knopfdruck schalten können. Manche Abschnitte des Spiels, zum Beispiel Klettereinlagen an Häuserfassaden, sind sogar nur aus der Außenansicht spielbar – die Ego-Perspektive ist nur beim Einsatz von Schusswaffen und dergleichen Pflicht.

DER EWIGE EDWARD

Der Hauptdarsteller des Spiels ist wieder einmal Edward Carnby, obwohl die Handlung in der Gegenwart spielt und frühere Episoden der Serie in den 1920er-Jahren stattfanden – dafür sieht der Detektiv mit dem Spezialgebiet unerklärliche Phänomene doch erstaunlich jugendlich aus. Was es genau mit dieser zeitlichen Ungereimtheit auf sich hat, wird wohl erst das fertige Spiel verraten, denn zur Handlung des Titels wollten uns die Entwickler vorerst noch nichts sagen. Und so spielten wir nach einer kurzen Einführung ohne größeren Zusammenhang zahlreiche Szenen an, um uns zumindest vom eigentlichen Spielablauf einen Eindruck zu verschaffen. Nur eines ist klar: Die Welt bzw. zumindest die Gebäude im Gebiet des Central Park stürzen in sich zusammen. Bevor Edward die Hintergründe der Katastrophe aufdecken und womöglich die ganze Welt retten kann, muss er erst einmal sich selbst in Sicherheit bringen. Unterwegs trifft er auf zahlreiche Nebenfiguren, die anfangs ebenso in Not sind und deren genaue Rollen im Gesamtgefüge sich uns noch nicht erschlossen.

DAS HAND-MANAGEMENT

Ein interessanter Gameplay-Ansatz des Spiels ist die klare Trennung zwischen der linken und der rechten Hand. Ein Konzept, das für Wii wie geschaffen ist: Mit der Fernbedienung und dem Nunchuk steuert ihr beide Seiten unabhängig voneinander und könnt ganz nach Bedarf benötigte Gegenstände hervorholen oder wegstecken. Eine beliebte Kombination wäre die Pistole rechts mit der Taschenlampe links, eine andere die feurige Mischung aus Alkoholspray und Feuerzeug. Das Spray nimmt im Verlauf des Spiels eine Doppelrolle ein, denn ihr steht stets vor der Entscheidung, ob ihr es als Mini-Flammenwerfer offensiv einsetzen oder es euch doch besser zum Desinfizieren von Wunden nach dem Kampf aufheben wollt.

AUS DER SICHT DES HELDEN

Beim Einsatz des Sprays vor dem Anlegen von Bandagen seht ihr witzigerweise mit seinen eigenen Augen an Edward hinab und könnt so Verletzungen gezielt verarzten. Wenn er zum Beispiel am Bein verwundet ist, läuft er nur noch langsam und kann keine schweren Gegenstände mehr durch die Gegend tragen. Die gleiche Perspektive kommt zum Einsatz, wenn ihr in Edwards Inventar wühlt – er öffnet einfach seine Jacke und ihr könnt euch aus den Innentaschen die benötigten Gegenstände herausnehmen. Solche Details sollen den Spieler stärker in Edwards Rolle hineinziehen und das Gefühl minimieren, „nur" ein Videospiel zu spielen. Eine weitere Maßnahme zu diesem Zweck ist der Verzicht auf sämtliche

MINI-FLAMMENWERFER Gekämpft wird in der Regel aus der Ego-Perspektive – hier kombinieren wir gerade ein Alkoholspray und ein Feuerzeug zu einer äußerst effektiven Waffe. BILD: ATARI

Bildschirmanzeigen – die einzige Ausnahme ist die aus dem Bild verschwindende Farbe, wenn Edward verletzt wird (zusätzlich hinterlässt er natürlich Blutspuren). So gibt es nicht einmal eine Munitionsanzeige für die Pistole – stattdessen müsst ihr das Magazin immer herausziehen, um die euch verbleibende Menge an Kugeln zu überprüfen.

GRÜBELN IM DUNKELN

Auch wenn die vielen Kämpfe sowie nervenaufreibende Spring- und Klettereinlagen in teilweise eingestürzten Gebäuden das Spiel noch actionreicher als die Vorgänger gestalten, ist *Alone in the Dark* immer noch kein reines Actionspiel. Da wäre zum Beispiel das Feuer, das nicht nur eine Gefahr für Edwards Leben darstellt, sondern auch zu seinem Vorteil eingesetzt werden kann. An einer Stelle schnappten wir uns eine Holz-Absperrung und entzündeten sie an einem brennenden Möbelstück. Ein paar Räume weiter konnten wir damit dann selbst gezielt ein Feuer legen, um uns einen Weg durch eine bis dahin unpassierbare Stelle zu brennen – hinterher mussten wir natürlich erst zum Feuerlöscher greifen. An anderen Stellen tut's auch einfach ein schwerer Gegenstand wie ein Mülleimer, um eine Tür auf die unsanfte Tour zu öffnen.

MIT GESCHLOSSENEN AUGEN SIEHT MAN BESSER

Solltet ihr einmal nicht mehr weiterwissen, könnt ihr Edwards einzige übernatürliche Fähigkeit nutzen: Selbst mit geschlossenen Augen sieht der Hauptcharakter seine Umgebung – und in diesem Blickmodus sind Gegenstände, die ihm beim Lösen eines aktuellen Rätsels nötig sein könnten, farblich hervorgehoben. Ihr könnt Edwards Augen jederzeit mit einem Tastendruck schließen – ein cooles Feature, das zu Beginn des Spiels sehr geschickt eingeführt wird, da sich unser Held erst von einer Ohnmacht erholen und an das Licht der Umgebung gewöhnen muss. Damit das Bild allerdings nicht zu grell wird, müsst ihr alle paar Sekunden „blinzeln". Das zieht sich aber zum Glück nicht durch den Rest des Spiels – eine witzige Idee, die zudem noch wirklich clever in das Spiel integriert wurde. Das gilt für so manches Detail von *Alone in the Dark*, sodass man sehr auf das fertige Spiel gespannt sein darf. Zumal Hydravision verspricht, die Texturen der Wii-Fassung in den kommenden Monaten noch weiter zu verbessern, um den größeren Speicher der Nintendo-Konsole im Vergleich zur PlayStation 2 besser zu nutzen – die aktuellen Screenshots von beiden Systemen sind nämlich noch identisch! ■

KONSTRUKTIVES ZÜNDELN Der brennende Stuhl erweist sich als nützlich, um woanders einen Weg freizulegen. BILD: ATARI

NICHT NACH UNTEN SCHAUEN! Bei solchen Klettereinlagen schaltet das Spiel in die Außenperspektive. BILD: ATARI

Wii funktioniert das in der Praxis?

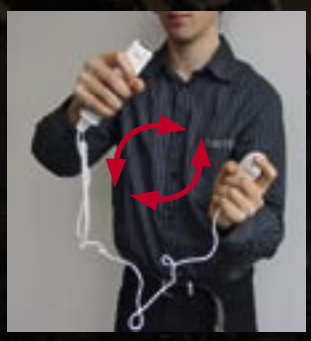
Obwohl Hydravision parallel an den PS2- und Wii-Versionen des Spiels arbeitet (und zeitgleich übrigens auch an der Wii-Umsetzung von *Obscure II*!), haben die Franzosen eine Menge Arbeit in die spezifische Steuerung des Wii-Spiels gesteckt. Natürlich steuert sich das Spiel aus der Ego-Perspektive ähnlich wie *Metroid*, viel interessanter sind aber die kleinen Details. Hier einige Beispiele:

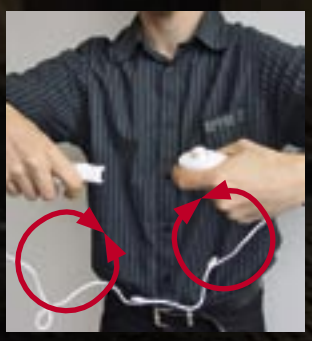
HAND-HABUNG Die getrennte Steuerung der beiden Hände bietet sich natürlich perfekt für den zweiteiligen Wii-Controller an. Durch die Gesten „Wegstecken" und „Rausholen" greift ihr jederzeit auf zuvor ausgewählte Gegenstände aus dem Inventar zu.

JACKE AUF! Auch das Inventar wird durch eine intuitive Geste aufgerufen: Durch gleichzeitiges Neigen von Fernbedienung und Nunchuk nach außen imitiert ihr mehr oder weniger die Handbewegung beim Öffnen von Edwards Jacke. Cool!

AUTOFAHREN Zwischendurch setzt sich Edward schon mal ans Steuer eines Autos. Natürlich haben die Entwickler für diesen Fall das Lenkrad simuliert – durch „Drehen" der beiden Controller-Elemente steuert ihr den Wagen durch die Straßen New Yorks.

MINISPIELE Beim Kurzschließen von Codeschlössern oder Auto-Zündungen müsst ihr die richtigen Kabel miteinander in Kontakt bringen. Dies geschieht durch Drehen der Wii-Fernbedienung und des Nunchuks, bis die jeweils richtigen Farben aufeinandertreffen.





„Wir wollen uns erst einmal auf Wii konzentrieren."

Neben den Wii- und PS2-Versionen von *Alone in the Dark* arbeitet Hydravision derzeit auch an der Wii-Umsetzung seines letzten PlayStation-2-Titels *Obscure II*. Produzent Lionel Fumery stand uns Rede und Antwort zu den Spielen seines Teams.

Die PS3- und Xbox-360-Versionen von *Alone in the Dark* wurden als Erstes angekündigt. Wann habt ihr mit der Entwicklung der PS2- und Wii-Fassungen begonnen?
Wir haben sehr früh im Laufe des Produktionsprozesses angefangen, also zur gleichen Zeit wie die 360-Version. Das war vor fast zwei Jahren. Daher sind die PS2- und Wii-Versionen auch keine simple Umsetzung der 360-Fassung. Sie sind komplett neue Versionen des Spiels, die von Anfang an geplant waren, unterschiedliche Elemente beim Spielablauf und manchmal auch unterschiedliche Figuren, Monster und Schauplätze bieten.

Wie viel von eurer Version des Spiels ist exklusiv darin enthalten?
Die Story ist natürlich gleich und dreht sich um dieselbe Hauptfigur mit denselben Zielen. Aber es werden sich mindestens 20 Prozent des Spiels sehr deutlich von der 360-Fassung abheben.

Wie muss man sich eure Zusammenarbeit mit den Leuten von Eden Games vorstellen, die die Next-Generation-Versionen des Spiels entwickeln?
Zu Beginn des Projekts haben wir viel mit ihnen zusammengearbeitet, was das Design des Spiels angeht. Natürlich hatten sie schon zwei Jahre an dem Projekt gearbeitet, bevor wir dazukamen. Die Handlung, die Schauplätze und ein großer Teil der Design-Arbeit, was Artworks und die geplante Stimmung des Spiels angeht, waren also schon fertig. Am eigentlichen Gameplay gab es aber noch viel zu tun und wir haben dies natürlich in vielen Meetings diskutiert.

Was werden die größten Unterschiede zwischen der Wii- und der PS2-Version sein?
Sie werden vor allem die Steuerung betreffen, da wir das Gameplay ziemlich aufwendig an die Wii-Controller angepasst haben.

OBSCURE II Hydravisions letztes Spiel erscheint bald auch für Wii. BILD: PLAYZONE

Wie sieht es mit grafischen Unterschieden aus?
Ich denke, die Wii-Version wird einen Vorteil gegenüber der PS2-Fassung haben, da wir den zusätzlichen Speicher für bessere Texturen nutzen können.

Welche der beiden Versionen ziehst du persönlich vor?
Ähm … Für welches Magazin schreibst du noch mal? (lacht) Ich denke, natürlich ist die Wii noch ziemlich neu und ich habe eine Menge Erfahrung mit PlayStation-2-Spielen. Daher würde ich sagen, dass ich für die Ego-Shooter-Sequenzen die PS2-Version vorziehe. Aber ich denke, es wird auch sehr spaßig, mit der Wii-spezifischen Steuerung zu spielen, die ja auch für solche Aktionen wie beim Einschlagen von Türen oder Autofahren zum Einsatz kommt. Ich denke, es kommt ganz auf den Abschnitt des Spiels an – manche finde ich auf Wii besser, andere auf der PS2. Aber ich glaube, beide werden sehr gut.

War die Implementierung der Bewegungssteuerung eine Herausforderung oder gar ein Problem für euch?
Die größte Herausforderung war es, alle Aspekte der Steuerung für jede Art von Spieler anzupassen. Ich bin zum Beispiel Linkshänder, was manchmal problematisch sein kann. Wir planen aber einen Linkshänder-Modus für das fertige Spiel. Ein anderes Problem ist, dass natürlich jeder Spieler bestimmte Gesten auf seine ganz eigene Art ausführt – der eine etwas schwungvoller, der andere mit kurzen Bewegungen. Zu Beginn hatten wir die Steuerung auf einen unserer Entwickler ausgelegt und für den funktionierte alles wunderbar – aber wehe, jemand anderes nahm den Controller in die Hand. Also mussten wir die Bewegungserkennung universeller gestalten, was viele Praxistests nötig machte.

Gibt es Verbindungen zwischen der Geschichte der alten *Alone in the Dark*-Spiele und der aktuellen Episode?
Es gibt natürlich einige Gemeinsamkeiten wie etwa die Hauptfigur und einige Gegenstände, aber das neue *Alone in the Dark* wurde darauf hin entwickelt, dass es auch Leute spielen können, die die Vorgänger nicht kennen.

Können wir uns auf ein neues *Obscure* freuen, wenn die Arbeit an *Alone in the Dark* abgeschlossen ist?
Erst werden wir die Entwicklung der Wii-Version von *Obscure II* abschließen, ansonsten ist derzeit noch nichts spruchreif.

VORSCHAU
ALONE IN THE DARK

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Hydravision/Eden Games
Spieler:	1
Termin:	März 2008
Web:	www.atari.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Vielversprechender, eher actionlastiger Nachfolger der klassischen Serie, in vielen Details clever modernisiert

Fakten

- Wii-Umsetzung von Keen Games
- Klassisches Point & Click
- Sehr gute Synchronisation
- Originelle Rätsel
- Steuerung sehr gut an die Wii angepasst

MYSTERIÖS Nina muss das Verschwinden ihres Vaters aufklären und stolpert immer wieder über den Vorfall in Tunguska. BILD: N-ZONE

UNTER KONTROLLE Sowohl das Inventar als auch die Steuerung ist sehr gut an die Wii angepasst. BILD: N-ZONE

TIERFREUNDE, WEGSCHAUEN! Der armen Katze das Handy auf den Buckel zu kleben ist nicht gerade tierfreundlich. BILD: N-ZONE

DETEKTIV-TAGEBUCH Ihr könnt jederzeit in Ninas Tagebuch nachschlagen und behaltet so immer den Überblick über die Geschehnisse. BILD: N-ZONE

Geheimakte Tunguska

Die Entwickler von Point&Click-Adventures haben endlich die Wii für sich entdeckt!

AUTOR: UDO CRNJAK

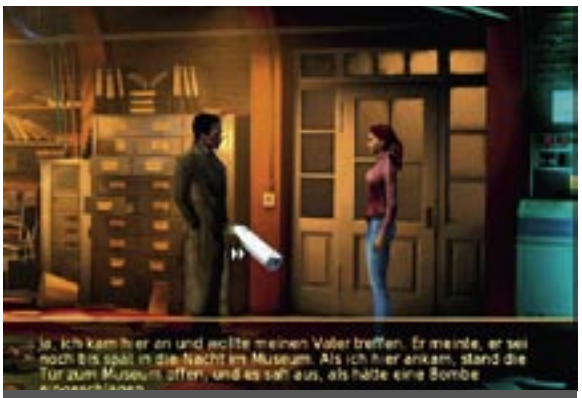
Ein Genre, das sich in vergangenen PC-Tagen durch Perlen, wie beispielsweise die *Monkey Island*-Reihe, größter Beliebtheit erfreute, feiert auf Nintendo Wii einen zweiten Frühling. Während auf dem PC nach wie vor – wenn auch nicht in der Regelmäßigkeit wie früher – klassische Adventures erscheinen, sind diese story- und rätsellastigen Titel im Konsolenbereich doch eher eine Seltenheit. Umso mehr dürften sich Fans dieses Genres und Wii-Besitzer über *Geheimakte Tunguska* freuen. Auf dem PC ist der Titel bereits im September 2006 erschienen und löste überaus positive Reaktionen aufseiten der Fachpresse aus. Grund dafür waren nicht nur die intelligenten und originellen Rätsel, sondern auch die spannende Geschichte.

GEHEIMNISVOLLE VERGANGENHEIT

Im Jahre 1908 ereignete sich in der sibirischen Region Tunguska eine Explosion von bis dato ungeahnter Sprengkraft. In einem Gebiet von circa 6.000 Quadratkilometern war die Zerstörung immens. Einige Augenzeugen wollen kurz vor dem schrecklichen Ereignis ein unbekanntes Objekt am Himmel gesehen haben. War es ein Komet oder gar ein unbekanntes Flugobjekt? Jahre vergehen und so langsam scheint Gras über den Vorfall zu wachsen. Ihr übernehmt die Kontrolle von Nina Kalenkow, die nach ihrem verschwundenen Vater Wladimir Kalenkow sucht, der wohl irgendwie mit dem schrecklichen Vorfall in Tunguska zu tun hat. Dabei werdet ihr ohne Umschweife direkt in die Story geworfen und könnt gleich loslegen, die unzähligen Rätsel zu knacken. Anhand einer fortgeschrittenen spielbaren Version des im Frühjahr 2008 kommenden Abenteuers konnten wir uns schon einmal

» Geheimakte Tunguska verspricht auch auf der Wii ein erstklassiges Adventure zu werden. «

WERKZEUG DES NEUGIERIGEN Ein Druck auf die 1-Taste offenbart alle Gegenstände, mit denen ihr interagieren könnt. BILD: N-ZONE



DEIN FREUND UND HELFER Ihrem Rededrang lässt Nina in Monologen und Dialogen mit anderen Figuren freien Lauf. BILD: N-ZONE

von der technischen Umsetzung und der angepassten Steuerung ein Bild machen. Mit dem Analogstick des Nunchuks steuert ihr Nina durch die vorgerenderten Umgebungen und führt mit der Wii-Fernbedienung den Cursor über den Bildschirm. Könnt ihr mit einem Gegenstand interagieren, verändert sich der Cursor, und das Objekt fängt an zu leuchten. Je nachdem, welches Symbol eingeblendet wird, könnt ihr beispielsweise einen Schreibtisch oder PC lediglich untersuchen oder auch benutzen. In beiden Fällen kommentiert Nina das Geschehen in durchweg guter deutscher Sprachausgabe. Die Rätsel sind logisch aufgebaut und nicht selten sind für die Lösung das Kombinieren mehrerer Gegenstände und das Besuchen unterschiedlicher Orte nötig. Da Monologe auf Dauer doch recht eintönig sind, unterhält sich Nina auch in regelmäßigen Abständen mit anderen Personen, die euch mal mehr, mal weniger der Wahrheit näher bringen. Auf jeden Fall verspricht *Geheimakte Tunguska* auch auf Wii ein erstklassiges Adventure zu werden. ■

VORSCHAU

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Genre:	Adventure
Hersteller:	Deep Silver
Entwickler:	Keen Games
Spieler:	1
Termin:	Frühjahr 2008
Web:	www.deepsilver.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Geheimakte Tunguska bietet intelligente Rätsel, eine spannende Story und eine tolle deutsche Synchronisation. Adventure-Fans: Vormerken!

Fakten

- Original-Lizenz
- Optisches Schadensmodell
- Ferrari-Quartett als Bonus-Spiel
- 16 Originalstrecken
- Ego-Perspektive

VIDEO AUF DVD

Ferrari Challenge

Das Rennspiel für Motorsport-Begeisterte!

AUTOR: THOMAS EDER

Ältere Spieler unter unseren Lesern werden sich vielleicht noch an die Arcade-Umsetzung *Ferrari F355* auf Segas Dreamcast oder sogar an den edlen Automaten mit den drei Bildschirmen erinnern. Unter eingefleischten Rennspiel-Fans ist der Titel auch heute noch für sein sehr realistisches Fahrverhalten und den hohen Schwierigkeitsgrad berüchtigt – auch damals schon liebte man dieses Spiel oder machte einen weiten Bogen drum herum. Nun, knapp 10 Jahre später, dürfen Fans simulationslastiger Rennspiele wieder hellhörig werden: *Ferrari Challenge* für die Wii hat nicht nur den großen Markennamen im Titel mit dem Klassiker gemein, sondern auch ein sehr ähnliches Gameplay.

ANSPRUCH AUF WUNSCH

Im Rahmen einer Präsentation konnten wir uns kürzlich selbst ein Bild machen, dass der Fokus des Spiels auf einem möglichst realistischem Rennerlebnis liegt, wofür Entwickler System 3 eng mit Bruno Senna, Motorsportler und Neffe der Formel-1-Legende Ayrton Senna, zusammenarbeitete. So fühlen sich die Edel-Schlitten sehr glaubhaft an und können – zur Freude von weniger erfahrenen Hobby-Rasern – auch mit Fahrhilfen wie ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle im Zaum gehalten werden. Dafür stehen euch pro Fahrhilfe fünf Stufen zur Auswahl, damit ihr euer Auto stets schön an eure Fähigkeiten anpassen könnt. Hier kommt der Entwickler den Spielern einen Schritt weiter entgegen, als es Sega seinerzeit mit *F355* getan hat, in dem die Stärke der Fahrhilfen nicht einstellbar war. Somit können also auch Anfänger nach kurzer Zeit Erfolgserlebnisse mit den Flitzern aus Maranello einfahren!

RASEN UND MEHR

Was den Umfang anbelangt, glänzt das Spiel nicht nur mit einer Reihe liebevoll versofteter Ferrari-Modelle und mit 16 originalen Rennstrecken, sondern bietet auch verschiedene Spiel-Modi wie Schnelles Rennen, Meisterschaften, Ausdauerrennen, Zeitfahrten und Training. Und als ob das nicht schon reichen würde, spendierten die Entwickler noch ein virtuelles Kartenspiel, in dem ihr die Werte zahlreicher Ferraris miteinander messen könnt. Eine nette Dreingabe, die dem Spieler sogar noch interessante Hintergrundinformationen über die Modellhistorie des italienischen Edel-Herstellers liefert!

TECHNISCH BEEINDRUCKEND

Zuletzt noch ein paar Worte zur Technik des Spiels: die Grafik beeindruckt mit scharfen (!) Texturen, weitgehend flüssiger Darstellung und einem gutem Geschwindigkeitsgefühl. Die Fahrzeuge und Umgebungen sehen sehr schön aus – vor allem, wenn die Raserei im Regen stattfindet, darf die Wii ihre oftmals unterschätzte Grafik-Power zeigen. Besonders in der Cockpit-Perspektive sieht *Ferrari Challenge* einfach sehr schick aus. Soundeffekte und Musik machen ebenfalls jetzt schon einen sehr guten Eindruck: Die Fahrzeuge klingen wie Ferraris und besonders die interessante Musik in den Menüs – ein Mix aus Klassik und Elektro – passt super zur Aufmachung des Spiels. Während der

VOM FEINSTEN Texturen und Effekte machen jetzt schon einen hervorragenden Eindruck. BILD: N-ZONE

REALITÄTSNAH Besonders in der Cockpit-Perspektive kommt ein super Racing-Gefühl auf. BILD: N-ZONE

NACH WUNSCH Die einstellbaren Fahrhilfen machen sich deutlich beim Fahren bemerkbar. BILD: N-ZONE

SCHICK Wir konnten nur den F430 fahren – im fertigen Spiel stehen weit mehr Ferraris zur Auswahl. BILD: N-ZONE

FALSCHE REIFEN? Der Regen sieht nicht nur sehr nett aus, er ist auch beim Fahren spürbar. BILD:N-ZONE

FERRARI-QUARTETT Der linke Oldtimer sticht die neue Rennflunder dank des niedrigen Gewichtes. BILD: N-ZONE

DETAILGETREU Auch die Cockpits der Fahrzeuge wurden den echten Ferraris nachempfunden. BILD: N-ZONE

GEDRÄNGEL Die KI-Fahrer verhielten sich in der von uns gespielten Fassung recht clever BILD: N-ZONE

Präsentation spielten wir ausschließlich mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk, was einwandfrei funktionierte und sich rundum gut anfühlte. Laut System3 sollen auch die Bewegung-Sensoren der Wii-Fernbedienung genutzt werden – wie es sich damit spielt, erfahrt ihr in unserem Test in einer der nächsten Ausgaben. Eine coole Möglichkeit (die wir auch den Entwicklern mitteilten), die Wii-Fernbedienung zu nutzen, wäre beispielsweise, mit dem Nunchuk zu lenken, mit den Buttons zu beschleunigen bzw. zu bremsen und mittels Bewegung der Fernbedienung zu schalten. Rennspiel-Fans sollten sich diesen Titel also unbedingt vormerken – Racing-Games mit realistischem Ansatz sind im Moment ja noch mehr als selten auf Nintendos Wii. Aber mit *Ferrari Challenge* steht ein Spiel in den Startlöchern, das jetzt schon das Potenzial zu haben scheint, diese Lücke im Rennspielgenre mehr als nur gut zu schließen! ■

VORSCHAU

FERRARI CHALLENGE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	System3
Spieler:	1
Termin:	Februar 2008
Web:	www.kochmedia.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Freunde simulationslastiger Racing-Action atmen auf: In Kürze darf auch auf der Wii realistisch gerast werden!

VOLLTREFFER Aufgrund der Gesten braucht ihr diesmal auch ein ruhiges Händchen. BILD: THQ

Worms: Odyssee im Wurmraum

Da staunt Jean Luc Picard: Die Würmer erobern das Weltall!

Fakten

- Nur noch drei Würmer pro Team
- 6 Planeten, 30 Missionen
- Level-Editor
- 6 Minispiele
- Schießen per Controller-Geste

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Nicht nur Angler sondern auch Videospieler mögen Regenwürmer von Herzen gern. Schuld daran ist Entwickler Team17, der 1994 das erste Mal schwer bewaffnete Würmer aufeinanderhetzte. Dem Erfolgsspiel *Worms* folgten viele weitere Versionen auf allen erdenklichen Plattformen. Sogar einen Ausflug in 3D unternahm die Serie, inzwischen ist sie jedoch wieder bei der 2D-Darstellung angekommen. 14 Millionen *Worms*-Spiele wurden weltweit verkauft und auch auf der Wii sollen die kriegerischen Würmer für Spaß sorgen – allerdings mit einigen Neuerungen.

ANGRIFF IM ALL

Der neueste Sprössling der *Worms*-Familie setzt voll und ganz auf das Thema Weltraum – ob da *Super Mario Galaxy* eine Inspiration war? Mit verschiedenen Schwerkraft-Verhältnissen, rutschigen Oberflächen und zufälligen Ereignissen wie Ufo-Angriffen oder Meteoriteneinschlägen soll für spielerische Abwechslung gesorgt werden. Außerdem gibt es jetzt nur noch drei Würmer pro Team und größere Explosionen, die eine deutlich stärkere Druckwelle haben. Damit soll die Spielzeit für eine Runde auf ein kurzweiliges Maß von um die 10 Minuten sinken. Doch die bedeutendste Innovation ist sicherlich die brandneue Steuerung.

ANGRIFF AUS DEM HANDGELENK

In den Vorgängern basierten die meisten Waffen auf einem einfachen Prinzip. Ihr

INKOGNITO Euer Team könnt ihr mit vielen verschiedenen Helmen und Stimmen ausstatten. BILD: THQ

HANDARBEIT Je stärker ihr die Wii-FB schüttelt, desto öfter feuert das Ufo. BILD: THQ

INTERVIEW mit Martyn Brown

≫ Es macht eure Partys einfach lustiger! ≪

Bei unserem Besuch der Worms-Entwickler in Leeds hatten wir Gelegenheit, mit Martyn Brown zu sprechen. Seit 1990 ist er Studio Director von Team17.

Wir kamen Sie damals auf den Namen Ihres Entwicklerstudios? Waren Sie genau 17 Mann?
Nein, der Name stammt noch aus den Amiga-Zeiten. Der hatte damals 16 Bit und wir wollten einfach ein „bit" besser sein und nannten unser Studio „17Bit". Daraus wurde dann später Team17.

Wer kam ursprünglich auf die Idee, Würmer gegeneinander kämpfen zu lassen?
Nun, die ursprüngliche Idee für das Spiel hatte ein Programmierer aus dem Norden Großbritanniens. Er hatte damit an einem Wettbewerb teilgenommen, aber nicht gewonnen. Wir fanden das Spielkonzept aber toll und setzten es um. Die Idee mit den Würmern hatten wir dann gemeinsam.

Haben Sie die neuen Controller-Gesten von *Odyssee im Wurmraum* auch im Praxistest mit normalen Leuten probiert?
Ja, wir haben allerlei Leute vor das Spiel gesetzt und beobachtet. Die Ergebnisse waren überraschend. Unsere erste Wurfgeste beherrschten wir intern alle wie im Schlaf, doch die Tester hatten große Probleme damit. Nach etwas Probieren fanden wir aber auch hier die perfekte Geste.

Welches ist Ihre Lieblingswaffe im Spiel?
Ich mag die Zielsuchende Rakete am liebsten, denn die fliegt immer genau dahin, wohin ich mit der Wii-FB zeige. Daher ist sie herrlich präzise und viel gefährlicher für eure Gegner als in den anderen *Worms*-Versionen.

Haben Sie noch ein paar letzte Worte an unsere Leser?
Holt euch ein paar Freunde in die Bude, bestellt euch ein paar Pizzas und habt zusammen Spaß mit *Worms: Odyssee im Wurmraum*. Denn genau darum geht es in dem Spiel – es macht eure Partys einfach lustiger!

stellt per Knopfdruck Winkel und Schussstärke ein und feuert. Auf der Wii werft ihr eure Granaten oder Raketen jedoch selbst – indem ihr den Controller langsam nach hinten neigt. Dadurch steigt die Energieanzeige. Wenn sie euren Vorstellungen entspricht, drückt ihr die B-Taste, schwingt eure Hand nach vorn und lasst dabei los. Das klingt recht komplex und ist bei den ersten zehn Versuchen auch noch reichlich verwirrend. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber an diese neue Steuerungsmethode. Auch bei anderen Waffen werden Gesten genutzt: Eure Nahkampfangriffe lassen gegnerische Würmer je nach Schwung eures Controllers nach oben oder zur Seite wegsegeln. Dynamit zündet ihr, indem ihr den Controller waagerecht zu Boden drückt, und der Ufo-Luftangriff funktioniert nur, wenn ihr euren Controller schüttelt. Bei all diesen Steuerungsvarianten gilt: Je kräftiger die Bewegung, desto höher der Schaden.

DIE WÜRMER BLEIBEN OFFLINE

Einen Online-Modus wird es übrigens nicht geben. Man will die Spieler viel lieber dazu bringen, sich mit Freunden zu treffen und sich gemeinsam vor Ort die Würmer um die Ohren zu jagen. Bei der Steuerung wünschen wir uns auf jeden Fall noch etwas Feintuning, denn die Wurfgeste ist leider nicht ganz so intuitiv wie beabsichtigt. Unsere Angriffe gingen öfters mal völlig daneben. Spaßig sind die Wurm-Schlachten nach wie vor, schließlich wurde das klassische Konzept im Herzen beibehalten. Eine gute Nachricht für alle langjährigen *Worms*-Fans haben wir zum Schluss auch noch: Ja, das explodierende Schaf ist dabei. Es hüpft übrigens, wenn ihr die Wii-FB schüttelt und es hat einen Helm auf – wegen des Vakuums im Weltall. Süß! ■

VORSCHAU

WORMS: ODYSSEE IM WURMRAUM

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Team17
Spieler:	1-4
Termin:	März 2008
Web:	www.thq.de

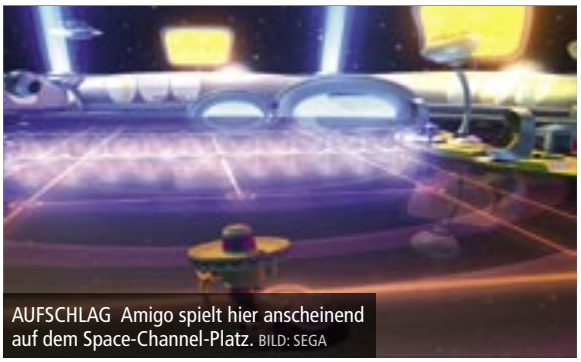
EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Das *Worms*-Rezept zündet nach wie vor, doch sind die neuen Controller-Gesten wirklich eine Bereicherung fürs Spiel?

BASTELSTUNDE In diesem Minispiel setzt ihr Puzzles aus Schrottteilen zusammen. BILD: THQ

ABFLUG Die Druckwelle von Explosionen schleudert eure Würmer nun viel weiter. BILD: THQ

BILDSCHÖN An dieser Stelle können wir euch leider nur Bilder der PS3- und Xbox-360-Fassung zeigen. BILD: SEGA



AUFSCHLAG Amigo spielt hier anscheinend auf dem Space-Channel-Platz. BILD: SEGA

Fakten

- Erscheint auch für DS, PS2, PS3 und Xbox 360
- Über 15 spielbare Sega-Charaktere
- Auch das Publikum besteht aus Sega-Personal
- Jede Spielfigur hat Spezialfähigkeiten

Sega Superstars Tennis

Spiel, Satz und Sieg für Sonic und den Rest der Sega-Crew?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Als die Wii vor etwas über einem Jahr erschien, brachte die Konsole den Spielern gleich fünf Mini-Sportspiele mit, die eindrucksvoll und unterhaltsam zeigten, welches Potenzial die Controller haben. Das Konzept ging auf und *Wii Sports* ist auch Monate nach dem Kauf immer noch ein Garant für gute Laune, besonders bei mehreren Mitspielern. Angesichts der genialen Wii-Fernbedienung war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis das erste „richtige" Tennisspiel für die Wii erscheinen würde. Nachdem 2K Games bereits Tischtennis auf die Wii portiert hat, greift nun Sega zum Tennisschläger und bringt uns Anfang des Jahres *Sega Superstars Tennis*, das auf allen aktuellen Konsolen erscheint.

MATCHBALL SONIC

Sehr viele Infos verrät man bis jetzt noch nicht, jedoch hoffen wir bei der Wii-Version logischerweise auf eine gelungene Steuerung. Da uns die Spieleindrücke fehlen, warten wir besonders gespannt auf diesen Punkt. Immerhin hat *Rockstar präsentiert Tischtennis* bereits eindrucksvoll gezeigt, dass spannende Ballwechsel bei voller Kontrolle des Spielers durchaus möglich sind. Es wäre also wünschenswert, wenn sich das Entwicklerteam SUMO Digital besondere Mühe bei der Wii-Version gibt, damit wir Sonic und Co. wirklich gezielt und intuitiv über den Platz jagen können. An Spielfiguren wird es übrigens nicht mangeln. Über 15 Sega-Charaktere dürft ihr anwählen, etwa Dr. Eggman und Sonic, Ulala aus *Space Channel 5*, AiAi aus *Super Monkey Ball* oder Amigo aus *Samba de Amigo*. Neben spezifischen Attributen wird jede Spielfigur auch über eine Spezialfertigkeit verfügen. Da wetten wir doch, dass Sonic besonders schnell ist!

TENNISMATCH IN SEGA-WORLD

Die Turniere oder Übungsspiele – es wird noch weitere Modi geben, die sind jedoch noch geheim – finden auf Plätzen statt, die allesamt an Sega-Games angelehnt sind. Da wären beispielsweise die Green Hill Zone aus *Sonic* oder Amigos Karneval-Platz. Sega-Fans dürften also bereits jetzt begeistert von dem Spiel sein. Wir hingegen überlegen uns, womit Sega noch aufwarten könnte. Vielleicht ein völlig psychedelischer Platz mit Drahtgitteroptik und der Spielfigur aus dem Musikshooter *Rez*? Ein *NiGHTS*-Platz ist sicher auch dabei und wie wäre es mit einem Match in einer *Virtua Fighter*-Arena? Hach, die Möglichkeiten für Charaktere und Arenen sind nahezu endlos! ■

VORSCHAU

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	SUMO Digital
Spieler:	1-4
Termin:	Anfang 2008
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Sega Superstars Tennis könnte total reinhauen oder auch nur ein mittelmäßiges Sportspiel werden. Potenzial hat der Titel jedoch allemal.

WIEDERERKANNT? Dieser Platz ist an die Green Hill Zone aus Sonic the Hedgehog angelehnt. BILD: SEGA

GEMISCHTES DOPPEL Besonders zu viert sollte der Titel viel Spaßpotenzial bieten. BILD: SEGA

VERKABELT Die Tanzmatte für die Wii wird über die GameCube-Ports angeschlossen. BILD: N-ZONE

Fakten

- 1-4 Spieler
- 4 Schwierigkeitsstufen
- Fitness-Modus
- 26 Songs
- Neue Moves mit Fernbedienung und Nunchuk

STYLISCH Die Grafik macht – passend zur Musikauswahl – einen sehr guten Eindruck. BILD: KONAMI

HÄNDE IN DIE LUFT! Erstmals kommen Wii-Fernbedienung und Nunchuk zum Einsatz. BILD: KONAMI

PARTY-HIT Sofern ihr genug Tanzmatten habt, könnt ihr mit 4 Spielern abtanzen. BILD: KONAMI

Dancing Stage Hottest Party

Konami lädt zum Tanz – mit Matte und Wii-Fernbedienung!

AUTOR: THOMAS EDER

Die Fangemeinde wartet bereits sehnlichst darauf: Das erste *Dancing Stage* für die Wii. Dieses bietet neben den von den Vorgängern her bekannten Features Unterstützung für die Wii-Fernbedienung, sodass nicht nur eure Beine, sondern auch die Arme gefordert werden. Diese Moves funktionieren so ähnlich wie mit den Pfeilen, die im richtigen Moment auf der Matte berührt werden müssen, allerdings müsst ihr dabei eure Fernbedienung und Nunchuk in den Händen halten und bewegen.

UMFANGREICH

Die Soundauswahl ist wie zuvor sehr gelungen und bietet Remixes und Cover-Versionen einer Menge bekannter Songs, die euch allesamt die Schweißperlen auf die Stirn treiben werden. Damit niemand über- oder unterfordert ist, bietet euch das Spiel vier Schwierigkeitsstufen. Außerdem stehen euch eine ganze Reihe Spiel-Modi für gekonnte Solo-Auftritte oder gesellige Tanz-Sessions zur Verfügung. Neu hierbei ist der Fitness-Modus, in dem ihr gezielt Kalorien abtanzt, oder der anspruchsvolle Synchro-Modus. In diesem spielt ihr miteinander oder im Team und dürft euch keine Fehler erlauben! Hinter dem Freundschafts-Modus versteckt sich ein Koop-Modus, in dem ihr gemeinsam tanzt und nur der bessere Tänzer bewertet wird.

Alles in allem darf sich die Fangemeinde dank neuer Features auf *Hottest Party* freuen, besonders auf die gute Musikauswahl (siehe Kasten rechts). Wie sich das Spiel im Test behauptet, erfahrt ihr in einer der nächsten Ausgaben – so lange muss noch der Vorgänger vom GameCube herhalten! ■

VORSCHAU

DANCING STAGE: HOTTEST PARTY

Genre:	Musik-Spiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Spieler:	1-4
Termin:	Frühjahr 2008
Web:	www.konami.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Die gute Musik-Auswahl und die neuen Features machen das kommende Dancing Stage nicht nur für Fans interessant!

Die Songs

Dazu schwingt ihr in Hottest Party das Tanzbein! Auch diesmal gibt's wieder eine Menge mehr oder weniger abgewandelter Coversongs bekannter Interpreten.

1,2 Step	Lady-S
Clocks	T.R.Master MC
Yo, Excuse me Miss	Smooth-1
Always	Man's Cool
Lips of an Angel	Jet Rockers
Summertime	Eazin'
Blue Monday	wg
Caught Up	Stopped Cold
Gypsy woman	Neo-GRUV
I Don't feel like Dancin'	Life Aloud
Little L	Single Funk
The Sign	Honey Sweets
Disco Inferno	Ok-Ok-Ok
Far Away	Traveler
Nothing but You	Trance Jack
You Spin me 'Round	M-.A.N
Too Little, Too Late	Okokoro
Buried a Lie	Cools K
Finally	Club 90's
Gonna Make You Sweat	Rave Attackers
Unappreciated	Wrapped Up
Rhythm is a Dancer	Spot
Karma Chameleon	happy happy cores
Hot Stuff	Disco Queen
Call on Me	2000's Stars
99 Red Balloons	M-Crew project

Die neue Tanzmatte

Edle Optik, gute Verarbeitung: Darauf tanzt ihr ab!

Neben einer Vorschau-Fassung des deutschen *Dancing Stage* bekamen wir außerdem zwei Tanzmatten geschickt. Diese ziert das Wii-Logo, der Anschluss hingegen erfolgt über die GameCube-Ports der Wii. So könnt ihr sogar zu viert tanzen, wobei jeder Spieler eine Wii-Fernbedienung und Nunchuk benutzen kann. Qualitativ macht die Matte einen super Eindruck – besonders die auf den verschiedensten Untergründen sehr gut haftende Unterseite! Übrigens: Wer noch eine Tanzmatte für den GameCube sein Eigen nennt, kann auch damit das neue *Dancing Stage* für die Wii spielen!

Fakten

- Remake eines 17 Jahre alten Klassikers
- Screen um 360 Grad rotierbar
- Japanische Bildschirmtexte
- Drei Spielstände möglich

Dragon Quest IV – Michibikareshi Monotachi

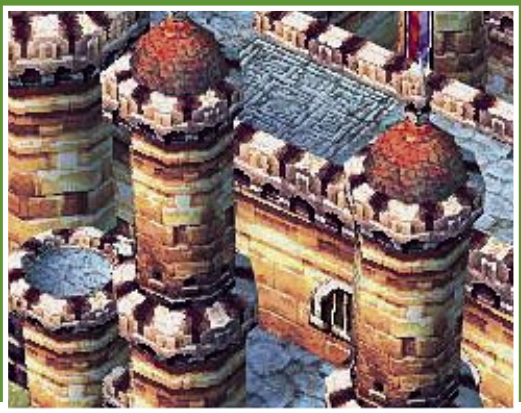
Enix' einstiger Hit in neuem Gewand – Ein Stück Rollenspielgeschichte nimmt Kurs auf den DS!

AUTOR: SVEN EICHELBERG

Gab es in Japan Ende 2004 anlässlich des *Dragon Quest VIII*-Releases für die PS2 sogar schulfrei, wurde uns Europäern die erfolgreiche RPG-Reihe bis einschließlich Teil VII leider komplett vorenthalten. Ziemlich schade, wenn man bedenkt, dass der erste Teil der Drachensaga schon vor über 20 Jahren auf dem Famicom sein Stelldichein gab. Doch dank der jüngsten DS-Umsetzungen könnten bald auch Spieler auf dem alten Kontinent in den Genuss der etwas in die Jahre gekommenen RPG-Perlen kommen. Bereits hinlänglich bekannt für diverse Klassiker-Remakes, bekommt der DS zunächst das 1986 debütierte *Dragon Quest IV* in einer technisch generalüberholten und mit 3D-Optik aufpolierten Version spendiert. Wir haben uns mit Schwert und Schild bewaffnet und die japanische Version des Klassikers etwas näher angeschaut!

EINE LANGE REISE BEGINNT

Nachdem wir unserem Helden zunächst einmal einen Namen und ein Geschlecht zugewiesen haben, geht es auch schon direkt los. Klirrende Schwerthiebe zucken über den dunklen Bildschirm und wir finden uns sogleich mitten im Geschehen wieder: In einer kleinen Höhle innerhalb unserer Heimatstadt unterliegen wir im Training gegen unseren Lehrmeister. Obwohl wir unsere Schwertkunst gerne noch etwas weiter verfeinert hätten, bekommen wir den weisen Rat, das Training lieber nicht zu übertreiben. Tja, als stummer Held haben wir zunächst keine andere Wahl, als dem zuzustimmen. Etwas später beim Abendessen sinniert unser Vater darüber, wie groß die Welt außerhalb des Dorfes doch ist und welche Abenteuer der Sprössling in Zukunft wohl zu bestehen hat ... Schon im ersten Kapitel wird schnell deutlich, dass die Story von *Dragon Quest IV* trotz einiger vorhandener Sidequests recht linear aufgebaut ist. In insgesamt fünf Abschnitte unterteilt, dienen die



AUGENWEIDE Die sehr schön gestaltete Fantasiewelt erstreckt sich über beide Bildschirme. BILD: SQUARE ENIX

ATTACKE Für gewonnene Kämpfe gibt's neben Erfahrungspunkten noch andere nette Boni. BILD: SQUARE ENIX

ersten vier jeweils der Vorstellung eines der spielbaren Hauptakteure. Das letzte und längste Kapitel ist eurem Helden gewidmet und erzählt den primären Teil der Geschichte. Ihr lernt euren finsteren Rivalen Saro kennen, der ganz RPG-like natürlich einmal mehr die Welt zerstören möchte. Ungewöhnlich, fast schon verständlich, sind diesmal aber die Motive des Oberschurken. Ohne zu viel vorwegnehmen zu wollen: Eine tragische Liebesgeschichte gepaart mit dem Mysterium der Evolution ergibt eine außergewöhnliche wie spannende Story, die den gemeinen Rollenspiel-Liebhaber stundenlang an den DS fesseln wird.

RUNDES RUNDENSYSTEM

Mal abgesehen von der sehr deutlichen grafischen Aufwertung, besonders was das Design der Monster betrifft, wurde das Kampfsystem der DS-Version gegenüber der originalen Famicom-Variante kaum verändert. So wird den fiesen Gesellen noch immer aus der First-Person-Perspektive der Garaus gemacht. Dummerweise hat dies den Effekt, dass ihr eure Helden während eines Geplänkels nie in Aktion zu sehen bekommt, sondern euch stets auf Augenhöhe mit den Feindeshorden befindet. Für die einen mag dies etwas unzeitgemäß erscheinen, für die anderen handelt es sich um eine gewahrte *Dragon Quest*-Tradition. In jedem Fall jedoch sind die sehr detaillierten und definitiv zeitgemäßen Animationen der Ungetüme ein echter Hingucker! Das System ist rund und macht einfach Spaß! „Rund" ist in diesem Fall übrigens wörtlich zu nehmen, denn in klassischer RPG-Manier gebt ihr eurem Haudegen über das Menü Zug um Zug Befehle für Angriff, Heilung oder Flucht. Leider könnt ihr, selbst wenn eure Truppe auf mehr als einen Charakter angewachsen ist, nur euren Hauptheldenbefehligen. Der Rest der Gruppe kämpft selbsttätig, was besonders bei strategiebedürftigen Bosskämpfen hin und wieder recht frustrierend werden kann und den Schwierigkeitsgrad anhebt.

NES-KLASSIKER MEETS WI-FI

Als netter Gimmick wurde dem Spiel ein Wi-Fi-Modus spendiert. Über diesen könnt ihr im späteren Spielverlauf während einer Art „Städtebau-Sidequest" Bewohner eurer Stadt mit Freunden austauschen. Andere DS-typische Features gibt es zwar keine, jedoch tut das der Spieledynamik keinen Abbruch. *Dragon Quest IV* hat seine Wurzeln eben auf dem NES und will dies auch nicht leugnen. Da sich optisch wie akustisch seit jener Konsolenära aber einiges getan hat, könnt ihr eure Helden nun durch hübsche dreidimensionale Landschaften steuern, die sich mittels L- und R-Buttons sogar um 360 Grad drehen lassen. Dass die Charaktere dabei nur zweidimensionale Sprites sind, hat man dank der stimmigen Gesamtatmosphäre schnell vergessen. Wir drücken feste die Daumen für einen Release in Europa! ■

VORSCHAU

DRAGON QUEST IV – MIC ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	ArtePiazza
Spieler:	1
Termin:	22. November (Japan)
Web:	www.square-enix.co.jp

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

Ein grundsanierter Japano-RPG-Klassiker, der Alt und Jung gleichermaßen begeistern kann. Hoffentlich bald auch außerhalb Japans.

ÜBERBLICK Mit einem Druck auf die Y-Taste wird der obere Screen zur Übersichtskarte. BILD: SQUARE ENIX

Die etwas andere Wii-FB

Hossa, hat Nintendo die Idee zum Wii-Spielekonzept etwa bei Square Enix abgeguckt? Letztere haben mit *Kenshin Dragon Quest* nämlich bereits seit dem Jahr 2003 eine Standalone-Videospiel im Portfolio, die den Spieler mit einem Spielzeugschwert als Controller – ganz in Wii Manier also – auf Monsterjagd gehen lässt. Doch der Kreis schließt sich: Ab Frühjahr 2008 wird das Sequel *Dragon Quest Swords* in Europa für die Wii zu haben sein.

COOLES GIMMICK AUS FERNOST Wenn das mal keine ausgefallene „Wii-Fernbedienung" ist! BILD: N-ZONE

NEUER STIL Die Grafik von Dark Conflict ist düster und ernst. BILD: NINTENDO

FEINSCHLIFF Auch an der Steuerung mit dem Stylus wurde gefeilt. BILD: NINTENDO

WIE GEWOHNT Beim Gameplay ändert sich kaum etwas. Wozu auch? BILD: NINTENDO

Advance Wars: Dark Conflict

Neues Strategie-Futter für Westentaschengeneräle

Fakten

- Neue Optik
- Online-Unterstützung
- Neue Einheiten
- Verbesserte Stylus-Steuerung
- Komplett neue Story

AUTOR: THOMAS EDER

Strategie-Fans haben zurzeit keinen Grund zum Klagen: Nachdem wir letzten Monat das grandiose *Panzer Tactics DS* getestet haben, folgt in den nächsten Wochen ein weiterer hochkarätiger Vertreter des Genres: das zweite *Advance Wars* für den DS.

WIRKLICH NEU?

Was die Story anbelangt, müssen sich langjährige *Advance Wars*-Fans erst einmal auf gewaltige Änderungen einstellen: Die aus den Vorgängern bekannte Spielwelt wurde durch einen Meteoriten größtenteils zerstört und nach bekannten Kommandeuren (CO) wie Andy, Max oder Blake hält man in *Dark Conflict* vergeblich Ausschau. Beim Gameplay an sich bleibt (zum Glück!) weitgehend alles beim Alten. Ihr tretet als CO mit euren Einheiten auf den mit Quadraten überzogenen Spielfeldern an – im Wechsel mit dem Gegner bewegt ihr eure Truppen, nehmt wichtige Gebäude ein und attackiert eure Feinde. Wirklich neu dabei ist die zwar immer noch im Manga-Stil gehaltene Grafik – die knuffige, bunte Optik der Vorgänger wurde aber von einem düsteren Look abgelöst. Damit ist es allerdings noch nicht getan: Euch erwartet nicht nur eine andere Optik, sondern auch über eine Reihe neuer Einheiten wie zum Beispiel Motorräder mit Beiwagen, mit denen ihr schnell durch die Schlachtfelder brausen und sogar Gebäude besetzen könnt. Zudem steht euch neuerdings auch ein leichtes Gefährt zur Verfügung, dank dessen Leuchtmunition ihr im Nebel versteckte Einheiten eurer Gegner ausfindig macht.

WORLDWIDE WARS

In *Dual Strike* konntet ihr lediglich lokal via Wifi gegen andere Spieler antreten, doch bei *Dark Conflict* werden die Wünsche der Fans nach einem Online-Modus erhört. Dieser bietet noch eine Reihe netter Extras wie die Möglichkeit, während der Kämpfe mit seinem Kontrahenten zu plaudern, oder einen Karten- beziehungsweise Missionseditor. Damit könnt ihr eigene Schlachten entwerfen, ins WWW hochladen und so anderen Spielern zugänglich machen. Damit ihr sowohl on- als auch offline im Eifer des Gefechts immer die Kontrolle behaltet, feilten die Entwickler außerdem noch an der (optionalen) Steuerung mit dem Stylus. Insgesamt hat sich also viel getan seit *Dual Strike*, doch wie sich das vielversprechende Strategie-Feuerwerk letztendlich im Test behaupten kann, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE! ■

ENDZEIT Die bekannte Welt wurde von einem Meteoriten zerstört. BILD: NINTENDO

VORSCHAU

ADVANCE WARS: DARK C.

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Spieler:	1-4
Termin:	25. Januar 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

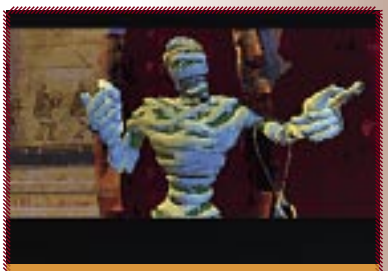
Dank einer Vielzahl an Neuerungen, Feinschliff und einem Online-Modus hat *Dark Conflict* durchaus das Potenzial, die Traumwertungen der Vorgänger noch zu übertreffen.

Ankh – Der Fluch des Skarabäenkönigs

Wenn die Götter mies drauf sind, müsst ihr es richten!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Es gibt Dinge, die sollte man einfach lassen. Wir können euch beispielsweise nur davon abraten, in Pyramiden einzubrechen. Der junge Assil im DS-Adventure *Ankh – Der Fluch des Skarabäenkönigs* ist leider so dreist und muss bitter dafür bezahlen. Denn durch eine Mischung aus Dreistigkeit und Tollpatschigkeit randaliert der Rumtreiber in der Pyramide, findet das Amulett „Ankh" und fällt bei den Göttern in Ungnade. Das ist kein Spaß, denn die kleckern nicht, sondern klotzen und belegen Assil mit einem tödlichen Fluch. Haltet euch also von Pyramiden fern!



DAS GIBT ÄRGER! Brecht besser nicht heimlich in Pyramiden ein. BILD: DAEDALIC

EINZIGE HOFFNUNG Euer Ziel ist der Palast des Pharaos in Kairo. BILD: DAEDALIC

KLASSISCHES ADVENTURE

Lieber solltet ihr dem armen Assil aus seiner Patsche helfen. Dabei bestreitet ihr prinzipiell genau dasselbe Abenteuer, wie es bereits 2005 für den PC erschien – jedoch mit völlig anderer Technik. Die 3D-Welten vom PC sind einer isometrischen Draufsicht aller Orte gewichen.

Die Kamera erinnert ein wenig an *Zelda: Phantom Hourglass*, wobei bei *Ankh* die Hintergründe vorgerendert sind. Die Steuerung ist ebenfalls nahe an *Zelda*: Mit dem Stylus bewegt ihr Assil und interagiert mit Objekten. Wer will, kann aber auch das Steuerkreuz zum Navigieren nutzen. Am unteren Bildschirmrand befinden sich Icons zum Ansehen, Aufnehmen, Benutzen oder Reden. Die Gegenstände eures Inventars könnt ihr am oberen Bildschirmrand aufnehmen und an ihren Einsatzort ziehen. Damit gerüstet stürzt ihr euch ins Abenteuer.

WITZIGE DIALOGE

Schauplatz ist die Stadt Kairo in all ihrer Vielfalt, wo ihr euch Zutritt zum Palast des Pharao verschaffen müsst, um euren Fluch loszuwerden. Die erste Hürde ist bereits das Verlassen eurer Bude, denn Assil hat Hausarrest. Zwei zusammengebundene Hemden ergeben schnell ein Seil, an dem ihr euch davonstehlen könnt. In den Straßen Kairos führt ihr dann viele witzige Dialoge – allesamt sehr unterhaltsam und von Profis gesprochen. Zwar leidet die Sprachqualität im Vergleich zum PC-Original durch die Komprimierung etwas, doch auf dem DS ist sie dennoch beeindruckend. Adventure-Fans dürfen sich auf das erste Quartal 2008 freuen, denn dann erscheint das Spiel und bringt frischen Wind in ein totgeglaubtes Genre. ■

REDSELIG Die Synchro ist gelungen. BILD: DAEDALIC

Fakten

- Basiert auf dem PC-Spiel, …
- … das 2005 den deutschen Entwicklerpreis gewann
- Komplett deutsche Sprachausgabe …
- … mit den Sprechern von Ben Stiller, Renée Zellweger und John Cleese
- Isometrische Kameransicht
- Spielzeit etwa zehn Stunden

VORSCHAU

ANKH – DER FLUCH DES …

Genre:	Adventure
Hersteller:	Daedalic Entertainment
Entwickler:	Denaris Entertainment
Spieler:	1
Termin:	Erstes Quartal 2008
Web:	www.ankh-game.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Dank des schwarzen Humors und schlauer Rätsel könnte Ankh richtig Laune machen. Einzig der Kamerawinkel erscheint uns gewöhnungsbedürftig.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Super Mario Galaxy ist das beste Wii-Spiel 2007! Doch auch im kommenden Jahr ist der Italiener wieder da und hüpft mit seinen Freunden in coole Karts und auf heiße Feuerstühle. Der Rennspielspaß erscheint inklusive Lenkrad und bietet einen Online-Modus, in dem bis zu zwölf Fahrer gleichzeitig gegeneinander antreten.

Wii	Super Smash Bros. Brawl	2. Quartal	Beat 'em Up
Wii	Mario Kart Wii	2. Halbjahr	Rennspiel
Wii	Super Mario Stadium Baseball	2008	Sport

POKÉMON

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Allzu viel gibt es aus dem Pokémon-Universum nicht zu berichten, allerdings gibt es auch dieses Jahr neue Pokémon-Editionen. Zwar handelt es sich „nur" um die *Mystery Dungeon*-Reihe, aber das dürfte Fans erfreuen.

DS	Pokémon Mystery Dungeon	2008	Action-Adventure

ADVANCE WARS

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Als Ableger der *Advance Wars*-Serie erscheint nächsten Monat *Battalion Wars II*. Die taktischen Strategie-Scharmützel spielen sich zwar nicht so galant wie die *Advance Wars*-Reihe, aber machen trotzdem Spaß. Im Test schnitt das Spiel mit 78% (SP) und 81% (MP) ab.

Wii	Battalion Wars II	15. Februar	Action
DS	Advance Wars: Dark Conflict	25. Januar	Strategie

Wii FITNESS

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

Wenn Brigitte-Diät und „Friss die Hälfte!" nichts mehr helfen, dann kommt *Wii Fitness* ins Spiel! Lest in unserer Reportage auf Seite 70, wie gut sich mit dem Schlankmach-Trainer wirklich abnehmen lässt.

Wii	Wii Fitness – Ihr Personal Trainer	2. Halbjahr	Geschicklichkeit

FINAL FANTASY

Hersteller: Square Enix

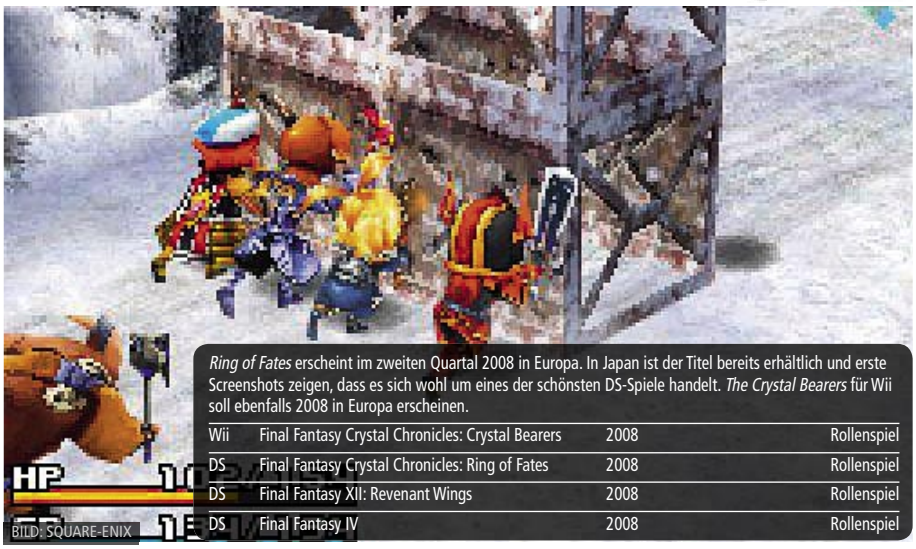


BILD: SQUARE-ENIX

Ring of Fates erscheint im zweiten Quartal 2008 in Europa. In Japan ist der Titel bereits erhältlich und erste Screenshots zeigen, dass es sich wohl um eines der schönsten DS-Spiele handelt. *The Crystal Bearers* für Wii soll ebenfalls 2008 in Europa erscheinen.

Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy XII: Revenant Wings	2008	Rollenspiel
DS	Final Fantasy IV	2008	Rollenspiel

SONIC

Hersteller: Sega

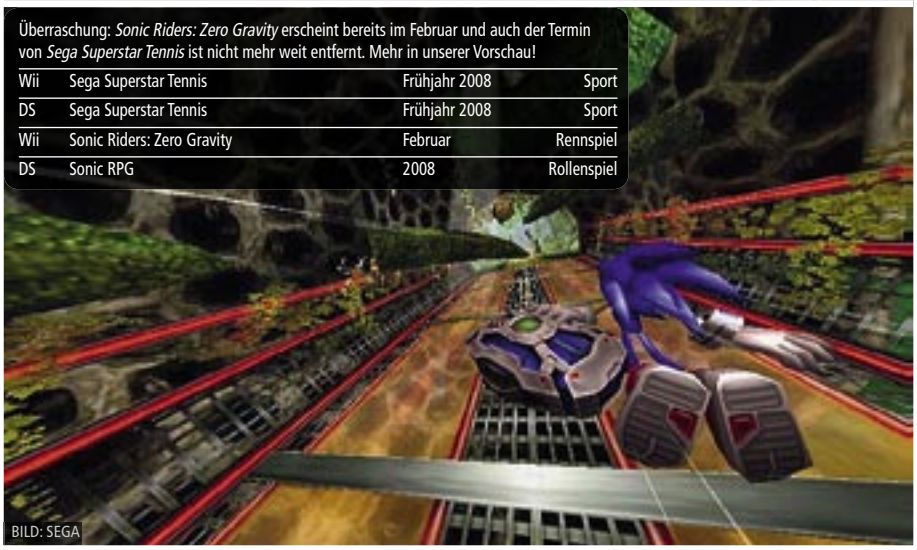


BILD: SEGA

Überraschung: *Sonic Riders: Zero Gravity* erscheint bereits im Februar und auch der Termin von *Sega Superstar Tennis* ist nicht mehr weit entfernt. Mehr in unserer Vorschau!

Wii	Sega Superstar Tennis	Frühjahr 2008	Sport
DS	Sega Superstar Tennis	Frühjahr 2008	Sport
Wii	Sonic Riders: Zero Gravity	Februar	Rennspiel
DS	Sonic RPG	2008	Rollenspiel

Was sonst noch kommt

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

BILD: N-ZONE

Hersteller: Sega
Termin: 25. Januar
Genre: Action-Adventure

Wer hätte das gedacht? Segas Fantasy-Traumreise beginnt auch hierzulande bereits Ende Januar. Eine tolle Überraschung!

OKAMI

BILD: CAPCOM

Hersteller: Capcom
Termin: 2008
Genre: Abenteuer

Ein stylisches Spiel, das auch auf der Wii eine sehr gute Figur macht. Wir warten noch auf den genauen Termin!

Most-Wanted-Charts

Wii

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Kart Wii	5
2	3	Super Smash Bros. Brawl	12
3	4	Wii Fitness	3
4	Neu	Final Fantasy Chrystal Chronicles: C.B.	1
5	Neu	Fire Emblem: The Goddess of Dawn	1

NINTENDO DS

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	3	Fire Emblem DS	20
2	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	19
3	2	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring …	20
4	5	Advance Wars Dark Conflict	2
5	Neu	Contra 4	2

* Platz des Vormonats

Termine

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS

Wii

Januar

C.S.I.: Eindeutige Beweise	17. Januar
Donkey Kong Jet Race	25. Januar
NiGHTS: Journey of Dreams	25. Januar
Ghost Squad	25. Januar
Nitro Bike	17. Januar
Wii Schach	18. Januar
Zack und Wiki: Der Schatz von Barbaros	18. Januar

Februar

Battalion Wars II	15. Februar
Bleach: Shattered Blade	Februar
Ferrari Challenge	08. Februar
Mein Wortschatz-Coach	14. Februar
No More Heroes	29. Februar
Sonic Riders: Zero Gravity	Februar
SpongeBob's Atlantis SquarePantis	Februar

März

Destroy All Humans: Willys Rache entfesselt	07. März
MX vs. ATV Untamed	März
Naruto Wii (Arbeitstitel)	28. März
Ninja Reflex	06. März

2008 (Auswahl)

Fire Emblem: Radiant Dawn	2008
Mario Kart Wii	2. Halbjahr
Pro Evolution Soccer 2008	1. Quartal
Samba de Amigo	Frühjahr
Sega Superstars Tennis	März
Star Wars: The Force Unleashed	Frühjahr
Super Smash Bros. Brawl	Frühjahr/Sommer
Wii Fitness	2008

Nintendo DS

Januar

Advance Wars: Dark Conflict	25. Januar
Betty Boop	25. Januar

Februar

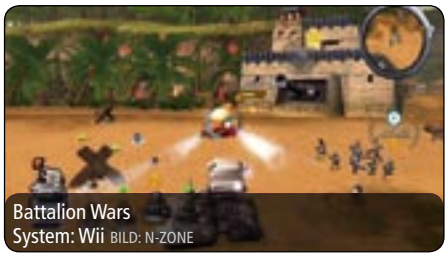
Bleach: The Blade of Fate	Februar
FIFA Street	21. Februar
Naruto Ninja Destiny	15. Februar
Powershot Pinball Constructor	15. Februar
Prof. Kageyamas Mathematik-Training	08. Februar

März

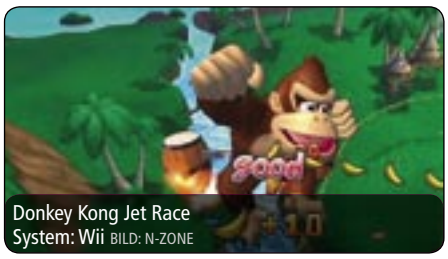
Ace Attorney Apollo Justice	März
Bomberman Land Touch 2	März
Magic Taizen (Arbeitstitel)	14. März
MX vs. ATV Untamed	März
Ninja Reflex	06. März
Sega Superstars Tennis	März

2008 (Auswahl)

Denksport Center	Frühjahr
Dragon Quest Monsters: Joker	1. Quartal
Final Fantasy XII: Revenant Wings	1. Quartal
Fire Emblem DS	2008
Kirby Ultra Super Deluxe	2008
Lego Indiana Jones: Das Spiel	Frühjahr
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Anfang 2008
Mein Life-Coach	1. Quartal
Mein Wortschatz-Coach	1. Quartal
Miami Nights: Singles in the City	1. Quartal
New International Track & Field	Frühjahr
Pokémon Mystery Dungeon 2	2008
Sonic RPG	2008
Sophies Freunde: Die Eisprinzessin	1. Quartal
Star Wars: The Force Unleashed	Frühjahr
The Spiderwick Chronicles	Februar



Battalion Wars
System: Wii BILD: N-ZONE



Donkey Kong Jet Race
System: Wii BILD: N-ZONE

Advance Wars: Dark Conflict
System: DS BILD: NINTENDO

Charts

Welche Spiele liegen bei euch im Trend? Was ist der Verkaufs-Hit im Handel?

Wii

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Super Mario Galaxy	1
2	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen …	1
3	3	Mario Party 8	6
4	Neu	Link's Crossbow Training	1
5	2	Wii Play	12
6	Neu	RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	1
7	Neu	Pokémon Battle Revolution	1
8	Neu	Need for Speed ProStreet	1
9	Neu	High School Musical: Sing It!	1
10	5	Big Brain Academy für Wii	5

LESER-CHARTS

Super Mario Superstar: Das neue All-Abenteuer des Mega-Klempners sicherte sich auf Anhieb die Position an der Charts-Spitze. Das war ja zu erwarten. Auf den weiteren Plätzen noch mehr Marken: *Zelda, Metroid, Resident Evil.*

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Super Mario Galaxy	1
2	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	12
3	3	Wii Sports	11
4	2	Metroid Prime 3: Corruption	2
5	5	Resident Evil 4 Wii Edition	6

Nintendo DS

VERKAUFSCHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	19
2	3	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	6
3	1	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	3
4	7	New Super Mario Bros.	14
5	5	Pokémon Diamant-Edition	5
6	9	Animal Crossing: Wild World	19
7	Neu	High School Musical: Regie führst du	1
8	Neu	Mario Party DS	1
9	4	Practice English! Face Everyday Situations	2
10	WE	Mario Kart DS	11

LESER-CHARTS

In den DS-Hitlisten sind die üblichen Verdächtigten vertreten: *Zelda: Phantom Hourglass, Pokémon Diamant-* und *Perl*-Edition und so weiter. Frische Software kommt vor allem Anfang 2008 leider nur schwer ins Rollen.

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	1
2	1	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	4
3	2	Mario Kart DS	22
4	3	New Super Mario Bros.	15
5	WE	Animal Crossing: Wild World	15

Auslandscharts

JAPAN-CHARTS

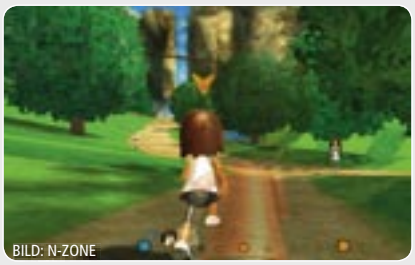


BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Wii Fit	Wii
2	Neu	Layton Kyouju to Akuma no Hako	DS
3	Neu	Dragon Quest IV	DS
4	1	Mario Party DS	DS
5	2	Super Mario Galaxy	Wii

USA-CHARTS

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Super Mario Galaxy	Wii
2	2	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS
3	1	Wii Play	Wii
4	4	Brain Age 2: More Training In Minutes …	DS
5	5	Mario Party 8	Wii

*Platzierung im Vormonat

Alle Wii-Spiele im Überblick

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Seite alle bislang getesteten Wii-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Heatseeker	04/07		78%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Scarface: The World Is Yours	09/07		77%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08	-	77%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07	-	94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%

FORTSETZUNG RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen …	01/07		66%
Super Mario Galaxy	01/08		96%

RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Cars	01/07	71%	74%
Excite Truck	03/07	70%	81%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
G1 Jockey Wii	08/07	66%	69%
MySims	11/07		78%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 08	11/07	86%	83%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	01/08	61%	63%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

RUNAWAY (DS)

BILD: N-ZONE

Thomas Eder

Auch wenn es noch schwer ist, fesselt mich *Runaway* im Moment an den DS. Bereits in meiner frühen Jugend war ich ein Fan von Point&Click-Adventures!

SUPER MARIO GALAXY (WII)

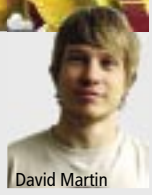
BILD: N-ZONE

Christoph Kraus

Habt ihr schon den Pokéball-Planeten von *Super Mario Galaxy* entdeckt? Nein? Ich schon, hehe ... Blättert mal schnell auf Seite 90, dort gibt's weitere Eastereggs.

SUPER MARIO GALAXY (WII)

BILD: N-ZONE



David Martin

Oben gezeigten Bowser habe ich zwar schon lange platt gemacht. Allerdings wollen in *Super Mario Galaxy* noch eine Handvoll Sterne gefunden werden.

ZACK & WIKI (WII)

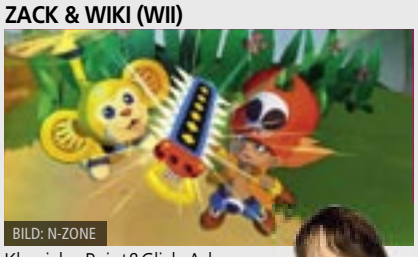


BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

Klassiche Point&Click-Adventurekost! Schön, dass dieses Genre auf der Wii ein kleines Revival erfährt. In aller Ruhe über ein Rätsel nachzugrübeln, ist herrlich entspannend.

Die besten DS-Spiele im Überblick

Hier findet ihr alle DS-Spiele, die mit mehr als 70% abgeschnitten haben!

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob und seine Freunde: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%

FORTSETZUNG RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Final Fantasy III	06/07		83%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	-	80
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

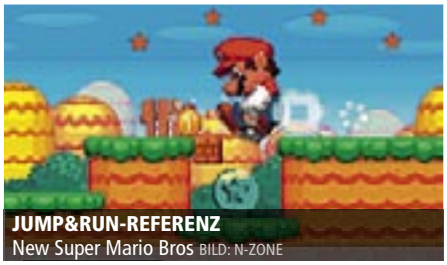
STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%

GESCHICKLICHKEITS-REFERENZ
Meteos BILD: N-ZONE



JUMP&RUN-REFERENZ
New Super Mario Bros BILD: N-ZONE

STRATEGIE-REFERENZ
Panzer Tactics DS BILD: N-ZONE

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Die GameCube-Referenzen

Retro-Zock auf der Wii: Welche GameCube-Spiele lohnen sich wirklich?

BEAT 'EM UP-REFERENZ
Soul Calibur 2 BILD: N-ZONE

TRENDSPORT-REFERENZ
Tony Hawk's Underground 2 BILD: N-ZONE

ACTION

Titel	Ausgabe	SP
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike	12/03	91%
Viewtiful Joe 2	03/05	90%
Peter Jackson's King Kong	01/06	87%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	SP
The Legend of Zelda: Twilight Princess	05/03	97%
The Legend of Zelda: The Wind Waker	01/07	95%
Resident Evil 4	04/05	95%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	SP
Soul Calibur II	10/03	90%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05	88%
Def Jam: Fight for N.Y.	12/04	87%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	SP
Metroid Prime 2: Echoes	13/04	94%
XIII	12/03	88%
Time Splitters Future Perfect	03/05	87%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	SP
Dancing Stage Mario Mix	11/05	84%
Super Monkey Ball 2	04/03	84%
Puyo Pop Fever	04/04	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	SP
Super Mario Sunshine	10/02	91%
Donkey Kong Jungle Beat	03/05	86%
Sonic Heroes	03/04	83%

ROLLENSPIELE

Titel	Ausgabe	SP
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	13/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05	89%
Final Fantasy: Crystal Chronicles	04/04	88%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	SP
Animal Crossing	11/04	89%
Die Sims brechen aus	01/04	86%
Die Urbz: Sims in the City	01/05	80%

SPORT

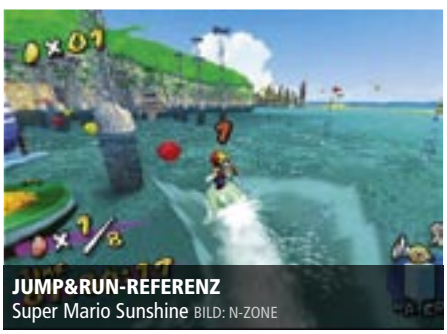
Titel	Ausgabe	SP
Madden NFL 2005	11/04	91%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04	90%
Mario Power Tennis	03/05	89%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	SP
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05	90%
Pikmin 2	11/04	90%
Phantasy Star Online Episode III	07/04	86%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	SP
SSX On Tour	11/05	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04	91%
Aggressive Inline	09/02	89%



JUMP&RUN-REFERENZ
Super Mario Sunshine BILD: N-ZONE

STRATEGIE-REFERENZ
Pikmin 2 BILD: N-ZONE

Viel Spielspaß für wenig Geld

Wusstet ihr, dass die Wii alle eure alten GameCube-Discs abspielt? Und dass der DS auch Game-Boy-Advance-Cartridges schluckt? Sparfüchse bekommen also viel Spielspaß für wenig Geld. Wir listen euch daher auf dieser Seite alle Spiele auf, die auch heute noch jeden Cent wert sind.

Bei der Suche nach den Klassikern werdet ihr in Fachgeschäften, auf Auktions-Plattformen im Internet sowie auf Flohmärkten fündig.

Mehrspieler-Hits

Diese Spiele dürfen auf keiner Multiplayer-Party fehlen:

Mario Kart: Double Dash!!	94%
Mario Power Tennis	92%
Soul Calibur II	90%
Super Smash Bros. Melee	90%
TimeSplitters Future Perfect	90%

BILD: NINTENDO

Game-Boy-Advance-Referenzen

The Legend of Zelda: The Minish Cap	93%
Super Mario World	92%
Fire Emblem	91%
Metroid Zero Mission	90%
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	90%
Golden Sun: Die verlorene Epoche	89%
Mario Power Tennis	89%

Angegeben ist jeweils die Singleplayer-Wertung. Bei älteren N-ZONE-Ausgaben griffen wir auf die Gesamtwertung zurück.

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Unsere Messenger laufen heiß, denn wir quatschen bis spät in die Nacht mit unseren Kontakten in Japan und Nordamerika. US-Korrespondent Ben flitzt daraufhin gewohnt zuverlässig in die City von Atlanta, um *Soulcalibur Legends* zu besorgen (siehe Foto), und Japan-Korrespondent Sven reiht sich in die Schlange ein, um *Dragon Quest IV* zu ergattern. Als dann auch noch unser Chefreporter eine Geschäftsreise nach Japan unternimmt und *Wii Fitness* mitbringt, sind wir endgültig im Import-Fieber.

Zweite Woche

Die ultimative Testwoche: Spielen. Screenshots knipsen. DVD-Beiträge aufzeichnen. Schreiben. Spielen. Screenshots knipsen. DVD-Beiträge aufzeichnen. Spielen. Screenshots knipsen. DVD-Beiträge aufzeichnen. Schreiben. Das ganze in zigfacher Endlosschleife. Uff! Aber eine Fülle guter Spiele gleicht so manche Gurke aus. Gell, Sebastian? Erst mit *Zack & Wiki* einen Hit testen, dann bei *Heracles* leicht danebengreifen.

Dritte Woche

Das Mega-Meeting: Mehr als zehn Stunden verbringen Florian, David und Christoph in einer Konferenz, damit unsere Website noch besser wird. Thomas kommt sich derweil in der Redaktion ganz einsam vor und wartet auf die nächsten Artikel. Die werden erst in den Abendstunden fertig – bei gedämpfter Musik, Früchtetee, Erdnüssen und Vanillekipferl.

Vierte Woche

Post für die Redaktion: Nintendo spendiert als Weihnachtsgeschenk einen Mario-Lebkuchenmann. Der ist aber viel zu schade, um ihn zu vernaschen, und landet deshalb gleich in unseren Vitrinen. Frohes Fest!

VIELEN DANK! Diesen leckeren Lebkuchen-Mario gab's von Nintendo zu Weihnachten. BILD: N-ZONE

WINTER-WALKING Wenn schon draußen nicht die Sonne scheint, wollen wir wenigstens in Wii Fitness durch einen begrünten Park joggen! BILD: N-ZONE/NINTENDO

THOMAS EDER
30, Redakteur

... hat die Feiertage im Kreise seiner Familie verbracht und zwischen den viel zu üppigen Festmahlen fleißig Power-Sterne gesammelt.

DVD-TIPP:
It's all gone Pete Tong

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

... wurde auf eine neue Visual-Kei-Band namens Cinema Bizarre aufmerksam. Das Interview gibt's in der nächsten N-ZONE!

BUCH-TIPP: *Blink! Die Macht des Moments* (M. Gladwell)

SEBASTIAN STANGE
26, Volontär

... hat sich dieses Jahr seinen Ängsten gestellt und mehrmals den Christkindlesmarkt in Nürnberg besucht. Gar nicht mal sooo übel, aber immer noch zu voll.

CD-TIPP: The Go! Team – *Proof of Youth*

STEFANIE SCHETTER
29, DVD-Redakteurin

... wünscht sich für das neue Jahr noch immer das Gleiche wie mit fünf Jahren im Kindergarten: Weltfrieden und den Siegeszug der Umweltschützer.

SPIEL-TIPP:
Zack & Wiki

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

... hat über die Weihnachtstage nicht nur Energie getankt, sondern auch reichlich Kalorien. Letztere reichen wohl noch bis zum nächsten Schlemmer-Fest: Ostern.

CD-TIPP: *Scanners*

DAVID MOLA
26, Layouter

... verbrachte Weihnachten und Silvester entspannt zu Hause mit Freundin und (Katzen-)Babies, um gut erholt und voller Elan ins neue Jahr zu starten.

CD-TIPP: Theory of Elements – *Faces*

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

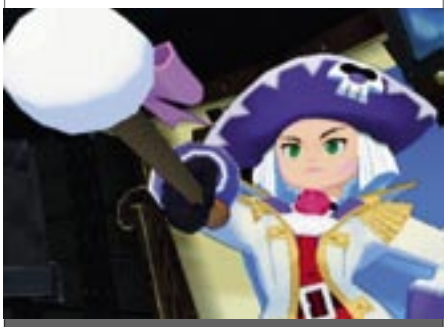
Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt



TEST Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros BILD: N-ZONE

Wii

50 Zack & Wiki: Der Schatz von …
54 Donkey Kong Jet Race
56 Cranium Kabookii
57 Ghost Squad
58 Der Goldene Kompass
58 Avatar – Die Erde brennt
58 Spyro: The Eternal Night
58 Lucky Luke: Go West!

Nintendo DS

60 Runaway: The Dream of the Turtle
61 Ferrari Challenge
62 Lego Star Wars: Die komplette …
62 Bee Movie: Das Game
63 Heracles
63 Geometry Wars: Galaxies
64 Asterix bei den Olympischen …
64 Lucky Luke: Go West!
65 Avatar – Die Erde brennt
65 Cars Hook International
65 Steel Horizon
65 Boogie

Fakten

- 24 Missionen
- 7 Umgebungen
- Spielzeit: 15 bis 25 Stunden
- Nur Wii-FB nötig
- Rumble und Lautsprecher vorbildlich genutzt
- Unterstützt 480p und Widescreen

VIDEO AUF DVD

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Zack & Wiki:
Der Schatz von Barbaros

Um diesen Schatz zu heben, braucht ihr Köpfchen und die Wii-FB!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Ein Spiel wie *Zack & Wiki* begegnet uns nicht alle Tage. Denn hier haben wir es in der Masse an Remakes, Fortsetzungen und Genreklonen endlich wieder mit einem absolut einzigartigen Spiel zu tun. Zudem ist der Titel ganz schön schräg, doch beginnen wir am Anfang: Held des Wii-Abenteuers ist der junge Möchtegern-Pirat Zack, der nach dem Angriff einer fiesen Konkurrentin im Dschungel bruchlandet. Ohne Geld, ohne Plan und ohne Schiff stolpert er dort über eine Schatztruhe. Darin findet der staunende Antiheld den überaus gesprächigen Schädel des Piratenkapitäns Barbaros. Der verspricht einen verlockenden Deal: Ihr sammelt all seine verstreuten Körperteile ein und er schenkt euch sein Schiff und verrät euch außerdem den Weg zu einer Schatzinsel! Na, wenn das mal kein Mega-Angebot ist!? Sofort machen sich Zack und sein Kumpel Wiki auf den Weg und ihr beginnt eines der ungewöhnlichsten Wii-Abenteuer des Jahres.

GEHEIMNISVOLLER BEGLEITER

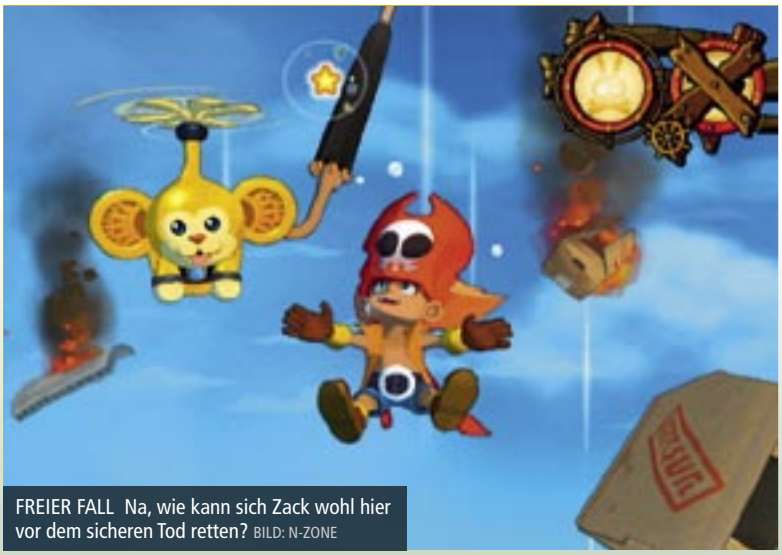
Bevor es losgeht, müssen wir euch natürlich Wiki vorstellen, euren treuen Begleiter. Dieses goldene Äffchen (!) fliegt in der Regel mit seinem Propellerschwanz (!!) hinter euch her, lässt sich bei Bedarf aber auch als Glocke (!!!) benutzen, deren Klang böse Geister vertreibt und Lebewesen in Gegenstände (!!!!) verwandelt. Ohne Wikis Spezialeigenschaften wärt ihr in den vielen Missionen des Spiels hoffnungslos verloren. Ohne ihn würdet ihr die Schatztruhe, die golden glänzend am Ende jedes Levels lockt, nie erreichen. Alle 24 Rätsel des Spiels stellen euch in etwa vor dieselbe Aufgabe: Ihr seht in einem großen Kameraschwenk den gesamten Level, erfahrt das Versteck der Schatztruhe sowie die Besonderheiten der Umgebung und werdet danach ins Spiel geworfen. Na denn, auf ins Abenteuer!

AUS TIER MACH DING

Die Steuerung in *Zack & Wiki* geht leicht von der Hand, denn im Herzen ist der Titel eine Art aufgebohrtes Point&Click-Adventure der alten Schule. Ihr zeigt einfach mit dem Cursor irgendwohin und drückt die A-Taste, um Zack zu dieser Stelle laufen zu lassen. Haltet ihr die B-Taste gedrückt, könnt ihr die Kamera durch den ganzen Level schwenken. Dank des

AM ZIEL Jeder der 24 Levels hat eine solche schicke Truhe. Könnt ihr sie erreichen? BILD: N-ZONE

zweidimensionalen Aufbaus aller Umgebungen habt ihr stets den Überblick über alle wichtigen Mechanismen und Gegenstände. Per Menü lässt sich die Kamera auch komplett zurückfahren und zeigt den Level in der Totalen. Die Rätsel sind allesamt sehr abwechslungsreich und verlangen von euch nicht nur Köpfchen, sondern auch Experimentierfreude. Ihr könnt schließlich mit Wiki jedes Lebewesen in einen Gegenstand verwandeln, einfach indem ihr die Wii-FB schüttelt. Dadurch gewinnt ihr Greifhaken aus Schlangen, Bohrer aus Maulwürfen oder Bomben aus Fröschen. Außerdem könnt ihr diese Gegenstände auch wieder zurückverwandeln, um so etwa ein bestimmtes Tier an eine spezielle Stelle zu bewegen. Doch das ist noch nicht einmal der kreativste Part des Spiels. Der entfaltet sich beim Umgang mit der Wii-Fernbedienung: Diese wird in *Zack & Wiki* so vielseitig genutzt wie in kaum einem anderen Wii-Spiel.



FREIER FALL Na, wie kann sich Zack wohl hier vor dem sicheren Tod retten? BILD: N-ZONE

EUER GRIFF IST DER CLOU!

Jedes Mal, wenn ihr einen interessanten Ort anklickt, fährt die Kamera in die Egoperspektive. Habt ihr einen nützlichen Gegenstand in der Hand, bewegt ihr diesen per Wii-FB genau so, wie ihr ihn selbst benutzen würdet. Mit einer Säge durchtrennt ihr also durch Vor- und Zurückbewegungen der Fernbedienung Stäbe und Bäume, mit einem Hammer klopft ihr wie in echt und mit einer Schaufel grabt ihr wie mit dem richtigen Gerät. Auch hier gibt es einige clevere Ideen. Manche Dinge lassen sich durch einen Schwung der Wii-FB nach hinten auch anders herum in die Hand nehmen. Aus einem Regenschirm wird dadurch ein praktischer Haken. Es lohnt sich also, alle erdenklichen Bewegungen mit den Objekten zu versuchen. Auch das Betrachten aller Gegenstände ist eine gute Idee. Der Schirm hat beispielsweise einen Knopf an der Seite, auf dem „2" zu lesen ist. Nun ratet mal, wie ihr den Schirm öffnet! Außerdem nutzt ihr die Wii-Fernbedienung, um Flöte zu spielen, Roboter zu steuern, Fische zu angeln, Hebel zu bewegen und für viele andere Aktionen.

TIMING GEFRAGT Die Gondel dürft ihr nur weiterkurbeln, wenn die Kannibalen wegsehen. BILD: N-ZONE

GAME OVER! RESTART?

Auch das Timing ist ein wichtiger Faktor im Spiel, denn hin und wieder müsst ihr Wachen eins auswischen oder aus tödlichen Fallen entkommen, was nur durch einen Klick zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle klappt. Oft aber – und hier lauert der große Haken an *Zack & Wiki* – werdet ihr euren Bildschirmtod erleben. Jawohl, in diesem Adventure könnt ihr sterben. Ihr werdet es vielleicht nicht im ersten Level tun, aber spätestens nach zwei Stunden Spielzeit habt ihr sicherlich mehrere Male ins Gras gebissen. Obendrein könnt ihr dann nicht einfach so weitermachen. Entweder ihr kauft euch vor jeder Mission einige Wiederbelebungs-Tickets, die ihr dann bei einer skurrilen Fee einlösen könnt, oder ihr müsst von vorn beginnen, was ungemein frustrierend sein kann. Immerhin passieren einem deshalb die meisten Fehler nur einmal und immerhin trösten die zuckersüßen und lustigen Abnibbel-Sequenzen wenigstens etwas über das Ableben eurer Spielfigur hinweg. Gut, dass der Titel mit den klugen Rätseln und den sympathischen Charakteren so sehr motiviert, dass man diese Frustmomente gerne in Kauf nimmt. Das Sterben gehört hier eben zum Spiel dazu, auch wenn es für unsere Gewohnheiten extrem befremdlich und vielleicht auch störend wirkt. Hier müsst ihr entscheiden, ob euch der regelmäßige Bildschirmtod und das eventuelle Neustarten einer Mission stören.

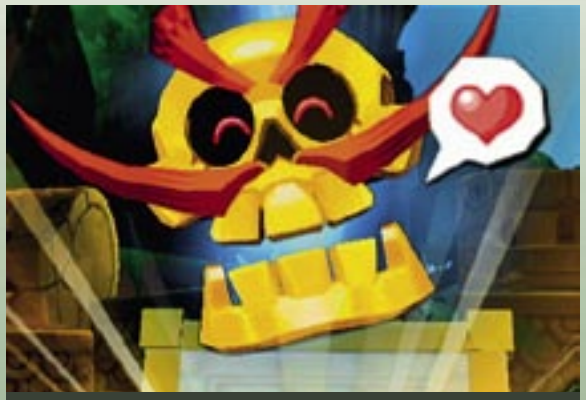
» Spätestens nach zwei Stunden Spielzeit habt ihr sicherlich mehrere Male ins Gras gebissen. «

KOPFNUSS Immer wieder müsst ihr geheimnisvolle Mechanismen ergründen. BILD: N-ZONE

WEG DA! Als Glocke vertreibt Wiki den Geist, der über den Schätzen wacht. BILD: N-ZONE

VERWANDLUNG Mit der Glocke verwandelt ihr außerdem Lebewesen in Gegenstände. BILD: N-ZONE

NEUE CHANCE Kauft ihr vor eurer Mission Platin-Tickets, könnt ihr dem Tod entrinnen. BILD: N-ZONE



GOLDKÖPFCHEN Der Schädel von Barbaros ist sehr gesprächig und verspricht euch Reichtum. BILD: N-ZONE

AUF DEM IRRWEG

Allerdings gibt es noch eine weitere Schattenseite an diesem sonst so gelungenen Wii-Abenteuer: Ihr könnt in spielerische Sackgassen geraten. Wenn ihr beispielsweise ein Item an der falschen Stelle einsetzt oder einen Mechanismus zur falschen Zeit bedient, wird es für euch unmöglich, den Schatz doch noch zu heben. Das ist ein harter Brocken und weitaus schwerer zu verdauen als die Sache mit den vielen tödlichen Fallen. Immerhin könnt ihr jederzeit die gute Fee um Rat fragen, die euch gegen Gebühr hilfreiche Hinweise zu den Rätseln gibt. Sie verrät euch auch, wenn ihr in einer Sackgasse steckt. Dennoch ist so etwas für ein Adventure eigentlich eine Todsünde. Im Falle von *Zack & Wiki* ist es ein derber Happen, doch letztendlich ist das Spiel viel zu gut, um es deshalb nicht zu mögen.

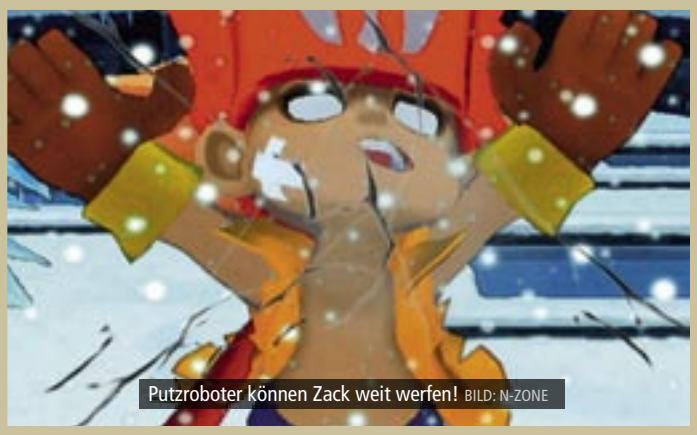
SUPER-SYMPATHISCHE SEERÄUBER

Selten passt das Charakterdesign in einem Videospiel so herrlich wie hier. Das ungleiche Duo Zack und Wiki wurde mit viel Liebe gestaltet und bekam dank einer Fülle an Mimik und Gestik unheimlich viel Charakter verliehen. Auch die grafische Gestaltung ist bezaubernd. Die Levels sind blitzsauber und haben einen Zeichentrick-Look, der stark an *Wind Waker* erinnert. Man merkt dem Titel zu jeder Sekunde an, dass darin unheimlich viel Liebe zum Detail und jede Menge Herzblut steckt - vor allem an kleinen Dingen wie dem herrlich angestrengten Ächzen Zacks, wenn er einen Stein hebt, oder der Tatsache, dass die Fee eindeutig ein verkleideter Hase ist. Bei so viel Perfektion und Atmosphäre sind die Frustmomente zwar immer noch ärgerlich, aber wenigstens schnell

Zacks tausend Tode

Im Spielverlauf begegnet ihr dem Sensenmann regelmäßig, denn überall lauern tödliche Gefahren. Schön, dass das Ableben Zacks stets witzig inszeniert ist. Wir zeigen euch einige Beispiele.

Merke: Nie mit Eiswindspeiern spielen! BILD: N-ZONE


Putzroboter können Zack weit werfen! BILD: N-ZONE

Die Kannibalen sehen glücklich aus! BILD: N-ZONE

Saurer Regen nervt! BILD: N-ZONE

Wir hätten die Luke früher öffnen sollen! BILD: N-ZONE

vergessen. Immerhin ist kein Rätsel so lang, dass man es nicht schnell wieder bis zu einem bestimmten Punkt lösen könnte, und das gelungene Gameplay motiviert immer wieder, es noch einmal zu versuchen.

EINE RUNDE MONTAGSMALER

Übrigens können weitere Mitspieler auch an euren Abenteuern teilhaben – jedoch nur als Helfer. Mit ihren Pointern können sie Hinweise direkt ins Spiel malen. Das funktioniert in etwa so wie die hilfreichen Skizzen, die Sportreporter in Standbilder bestimmter Spielszenen zeichnen. Eine nette Idee, die jedoch an der praktischen Umsetzung scheitert, denn es ist viel einfacher, den Mund aufzumachen und Hinweise auszusprechen. Der Zeichenstift eignet sich dennoch hervorragend, um den eigentlichen Spieler mit jeder Menge blödsinnigen Bildern beim Zocken zu stören.

NICHTS FÜR ANFÄNGER

Letztendlich müsst ihr euch gut überlegen, ob ihr bei *Zack & Wiki* zugreift. Wenn ihr es tut, werdet ihr mit einem der sympathischsten, liebevollsten und cleversten Wii-Abenteuer des Jahres belohnt. Dafür müsst ihr jedoch so manches Frusterlebnis hinnehmen, wenn ihr beispielsweise einfach nicht den Ausweg aus einer tödlichen Falle findet oder euch wiederholt in eine Sackgasse manövriert. Die Rätsel des Spiels werden bald richtig fordernd, sind aber immer logisch und mit durchdachten Kniffen lösbar. Für Anfänger mag das Piratenabenteuer zu hart sein, erfahrene Knobelfreunde sollten sich aber zu Hause fühlen und dank der genialen Präsentation so schnell nicht mehr von *Zack & Wiki* loskommen. ■

SEBASTIAN STANGE
hat seinen Wii-Schatz gefunden.

Innerhalb der ersten paar Spielminuten habe ich mich total in *Zack & Wiki* verliebt. Die saubere Grafik, der genial-sympathische Stil, die kniffligen Rätsel … als *Monkey Island*-Veteran war ich begeistert. Das hohe Niveau konnte das Spiel dann auch halten, servierte mir aber bald die beiden großen Kritikpunkte: tödliche Fallen und spielerische Sackgassen. Ich war entsetzt und enttäuscht, wollte aber unbedingt weiterspielen. Und siehe da, allzu schlimm sind diese Stolpersteine nicht. Denn das Spiel ist motivierend und fair genug, um mich dennoch bestens zu unterhalten.

ZACK & WIKI

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	18. Januar 2008
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	–

- Wunderschöne Grafik
- Liebenswerte Charaktere
- Durchdachte Rätsel
- Immer wieder Frustmomente

WERTUNG STEUERUNG 86% GRAFIK 89% SOUND 84%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **85%**

Ein mitreißendes und witziges Abenteuer. Schade, dass Designpatzer eine noch höhere Wertung verhindern.

Fakten

- Sollte 2006 für den GameCube erscheinen
- Wird mit Wii-FB und Nunchuk gespielt
- Mit den Charakteren aus Donkey Kong Country
- Lautsprecher gibt Trommelgeräusche aus
- Splitscreen-Modus für vier Spieler

Donkey Kong Jet Race

Trend-Jet-ter oder Jet-Lag? Donkey zündet den Turbo und wir trommeln mit!

MEERES-MAGIE Einer der hübschesten Levels ist diese Strand-Strecke. Hach, herrlich! BILD: N-ZONE

HOPPALA! Wo ist Dixie denn hier gelandet? Solche Überraschungsmomente lockern das Spiel ungemein auf. BILD: N-ZONE

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Man könnte vermuten, dass *Wii Fitness* das anstrengendste Spiel ist, das wir in dieser N-ZONE testen. Zumindest für die Beine mag das zutreffen, aber ansonsten? Weit gefehlt! *Donkey Kong Jet Race* – in Japan im Sommer dieses Jahres erschienen – ringt euch an den Händen noch mehr Schweiß ab, wenn ihr mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk den Riesenaffen Donkey Kong und seine Clique durch die Prärie schüttelt. Sei's drum, wir stimmen ins Trommelfeuer ein und zünden den Bongo-Nitro!

TROMMEL-TERROR

Um Donkey, Dixie, Diddy und Konsorten einen gewaltigen Schub zu geben, wenn sie auf Trommeln durch die Levels flitzen, schlagt ihr die beiden Controller-Hälften abwechselnd und im richtigen Takt auf und ab. So gewinnt ihr aber nicht nur an Fahrt, sondern bewegt auch euren „Fahrer" nach links oder rechts: Wer also beispielsweise nach links driften möchte, lässt seine rechte Hand kurzzeitig in der Ruhelage. Einen Sprung legt ihr hin, indem ihr eure Controller rasch nach oben reißt. Das ist ganz gut gelöst, wird aber durch so manche Steuerungs-Fehlinterpretation überschattet. So kam es im Test häufiger vor, dass unsere Eingabe nicht korrekt erkannt wurde. Bevor wir das merkten, knallte der Affe schon an die Bande. Das ist ärgerlich, kostet euch unnötig Zeit und möglicherweise sogar die Spitzenposition. Was aber viel schwerwiegender ist: *Donkey Kong Jet Race* macht verdammt müde. Sich einen Muskelkater beim Spielen zuzuziehen, mag bei einem Sportspiel à la *Wii Sports*, *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* oder *Wii Fitness* noch durchgehen, aber im Falle der Bongo-Trommelei ist die Steuerung nach einiger Zeit einfach nur nervig. An Umdrehmanöver oder halsbrecherische Stunts ist ebenfalls nicht zu denken – so fehlt's nach einer gewissen Spielzeit schlichtweg an Spielsubstanz.

TIERISCHES HELFERSYNDROM

Schöne Spielmomente gibt's aber auch: So spielen sich die Abschnitte mit den tierischen Helfern Rami dem Nashorn und Enguarde dem Schwertfisch überraschend anders – denn hier müsst ihr ausnahmsweise mal nicht im Sekundentakt an den Controllern rütteln, was für eine angenehm stressfreie Spielzeit sorgt. Schade, dass es nicht mehr davon gibt. Beim Design der Levels haben sich die Entwick-

ler dagegen nicht besonders viel Mühe gegeben. Die Strecken spielen sich mehr oder weniger gleich, sind auch thematisch nicht besonders abwechslungsreich gestaltet und die Streckenführung ist ebenfalls lahm. Hinzu kommt der hohe Grad an Linearität: Ihr könnt euch kaum frei auf den Pisten bewegen, sondern eure Rennrichtung ist zumeist strikt vorgegeben.

Donkey Kong Jet Race wirkt, als hätten die Macher von Paon Corporation selbst nicht so recht an einen Erfolg ohne Bongo-Unterstützung (wie ursprünglich auf dem GameCube geplant) geglaubt. Falls euch der Name der Entwickler übrigens nichts sagt: Das Team ist seit einiger Zeit mit dem Donkey-Kong-Franchise vertraut und entwickelte zuletzt beispielsweise *DK: King of Swing*, *DK: Jungle Climber* und eben jetzt *Jet Race*. Das Grundgerüst des Wii-Flitzers ist zwar vorhanden, aber es mangelt am Knochenmark: einer ausgeklügelten Spielsubstanz! ■

CHRISTOPH KRAUS
mag Schüttelreime, keine Schüttelspiele.

Donkey Kong Jet Race verfolgt ein interessantes Spielkonzept, das in der Praxis leider nicht so aufgeht, wie es sich die Entwickler wohl versprochen haben: Das ständige Rütteln zehrt an der Kraft des Spielers, die Abfrage der Fuchtelkommandos erfolgt manchmal nicht allzu präzise und die Strecken sind etwas lustlos gestaltet. Durchatmen und *Donkey Kong Country* auf der Virtual Console spielen!

DONKEY KONG JET RACE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Paon Corporation
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	25. Januar 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Excite Truck

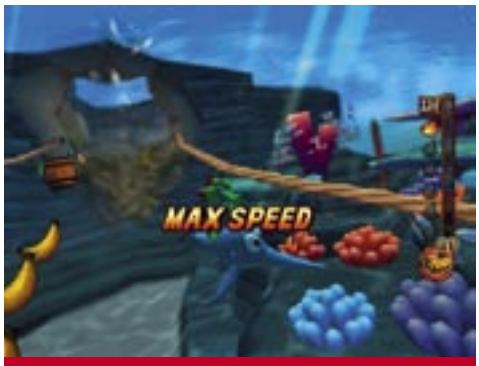
- Frisches Spielkonzept
- Spielen ist sehr anstrengend
- Liebloses Streckendesign
- Wii-unwürdige Grafik

WERTUNG STEUERUNG 63% GRAFIK 70% SOUND 80%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **68%**

Witziges Konzept, schwach umgesetzt: Donkey Kong Jet Race wird dem Star-Affen nicht gerecht.

HORNISSEN-HUMBUG Diese Biester machten uns schon in Donkey Kong Country das Leben schwer. BILD: N-ZONE



PAUSE Die Levels als Enguarde und Rami sind erholsam, denn hier wird nicht nur getrommelt. BILD: N-ZONE

Donkey Kong – Der Karriere-Check

N-ZONE analysiert schonungslos und knüppelhart den Werdegang des haarigen Krawattenträgers.

Die 1980er

Er kam, sah und siegte: Anfang der Achtziger war der Name „Donkey Kong" ein Garant für Spielspaß. Der gleichnamige Arcade-Hit avancierte in den Spielhallen zum Selbstläufer und zum ultimativen Münzgrab. Die hurtig nachgeschobenen Nachfolger *Donkey Kong 2* und *3* sowie *Donkey Kong Jr. (Math)* hielten die Qualität nicht ganz aufrecht.

Karriere-Status: ★★★★☆

Die 1990er

Bumm! Peng! Donner! Nintendo gab in den Neunzigern die Donkey-Kong-Entwicklungsrechte an Rareware – und dort waren sie perfekt aufgehoben. Die Jungs aus England schufen die bombastisch inszenierte Jump&Run-Serie *Donkey Kong Country* (drei Teile). *Donkey Kong 64* legte spielerisch sogar noch einen drauf. Ein echter Karriere-Tornado!

Karriere-Status: ★★★★★

Die Gegenwart

Das Franchise ist seit dem Verkauf von Rareware wieder bei Nintendo aufgehoben. Spiele wie *Donkey Kong Racing* wurden gecancelt, an ein Jump & Run mit dem Affen ist vorerst nicht zu denken. Stattdessen muss der Name für Knobler und Rennspiele herhalten, jüngst etwa *DK: King of Swing*, *DK Jungle Climber* und *Jet Race*. Karrierefördernd ist das nicht gerade.

Karriere-Status: ★★☆☆☆

Fakten

- 15 Denk- und Ratespiele
- Reiner Mehrspieler-Titel (nicht alleine spielbar!)
- Umsetzung des Brettspiels Cranium
- Mit unendlich vielen Teilnehmern spielbar
- Lediglich eine Wii-FB notwendig
- Grafisch unspektakulär

FARBSPIEL Sprüht das kodierte Wort an den Bildschirm, bis euer Team die Lösung erraten hat. BILD: N-ZONE

GUT GEMERKT Hier gilt es, sich eine vorgegebene Würfelkombination zu merken und diese nachzubauen. BILD: N-ZONE

Cranium Kabookii

Bunt gemischtes Ratevergnügen für amüsante Spieleabende

AUTOR: DAVID MARTIN

Bunt, schrill und schräg – mit diesen drei Begriffen lässt sich Ubisofts *Cranium Kabookii* wohl am besten beschreiben. Und dabei handelt es sich nicht um ein gänzlich neues Spielprinzip, denn bereits im Jahr 1998 erschien das gleichnamige Brettspiel, gefolgt von zwei Neuauflagen. Vor allem aufgrund der unterhaltsamen Aufgaben, die es zu lösen galt, sorgte der amüsante Denk- und Ratespaß für kurzweilige und abwechslungsreiche Spielstunden.

UNTERHALTUNG FÜR DIE GANZE FAMILIE

Mit *Cranium Kabookii* erscheint die buntgemischte Spielesammlung pünktlich zu Weihnachten auch für eure Wii. Bei dem reinen Mehrspieler-Titel investiert ihr keine langen Nachmittage oder verbringt schlaflose Nächte, sondern absolviert eine Spielrunde in höchstens einer halben Stunde. In mindestens zwei und maximal vier Teams führt ihr eure Rategruppe in 15 vollständig unterschiedlichen und zugleich abwechslungsreichen Aufgaben zum Sieg. Die Aktivitäten lassen sich in vier Kategorien aufteilen: Kreativität, Entdeckung, Sprache und Entertainment. Während ihr beispielsweise gesuchte Lösungswörter mit Kreide oder unsichtbarer Tinte dank Wii-Fernbedienung an den Bildschirm zeichnet, fungiert der Controller kurzerhand auch als Holzschlägel, um etwa zu vorgegebenen Musikstücken die passende Melodie zu spielen. Obendrein beweist ihr eure Begabung im Knacken von Geheimcodes, im Beantworten diffiziler Fragen oder in der Bildung gesuchter Wörter. Während sich die beschriebenen Minispiele als knifflig erweisen, sind die restlichen Spielereien oftmals einen Tick zu leicht.

BRILLE AUFSETZEN

Die Antworten zu den Kniffeleien werden in kodierter Form auf dem Bildschirm angezeigt. Mithilfe der mitgelieferten Lösungsbrille kann ein eingangs bestimmter Gamemaster sämtliche Antworten vom Fernseher ablesen. In dessen Entscheidungskraft liegt es auch, ob ein Team die richtige Lösung erwähnt hat und schließlich die entsprechende Punktzahl einheimst – welche Gruppe als Erstes 24 Zähler verbuchen kann, gewinnt. Grafisch und musikalisch präsentiert sich *Cranium Kabookii* in einem puristischen Stil, dennoch versprüht das Spiel einen drolligen und zugleich heiteren Charme. Sein volles Potenzial entfaltet der Titel allerdings erst, wenn ihr in geselliger Runde mit mehreren Teilnehmern spielt. Je mehr Spieler, umso spaßiger ist das Ganze! ■

ABGEDREHT Dreht am Rad, um die nächste Aufgabe zu erhalten! BILD: N-ZONE

DAVID MARTIN
hat 24 Zähler auf seinem Konto.

Endlich hat eines meiner Lieblingsbrettspiele eine Versoftung erhalten. Und eine gute obendrein! Lediglich eine Handvoll Aufgaben hätten etwas kniffliger ausfallen dürfen. In geselliger Runde macht der Titel besonders Spaß. Deswegen schaue ich auch getrost über die schlichte Grafik und den teils tristen Sound hinweg.

CRANIUM KABOOKII

Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 45,-
Termin:	13. Dezember 2007
Spieler:	2 bis unendlich
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Carnival Games

- ↗ Unterhaltsames Ratevergnügen
- ↗ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ↘ Teils zu einfach
- ↘ Nur mit mehreren Teilnehmern spielbar

WERTUNG STEUERUNG 63% GRAFIK 55% SOUND 58%

MULTIPLAYER **67%**

SINGLEPLAYER —

Gute Umsetzung des populären Brettspiels, die durch ihren schrägen Charme überzeugt, technisch die Wii aber in keiner Weise ausreizt

HEISSE TYPEN Mit der Thermo-Sicht wird es schwierig, Gegner und Geiseln auseinanderzuhalten. BILD: N-ZONE

MINI-MISSION Hier müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits alle Wachen ausschalten. BILD: N-ZONE

18+
ALTERSFREIGABE

Ghost Squad

Wäre doch alles im Leben so simpel …

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Fakten

- Zapper-kompatibel
- 3 Missionen mit je 16 Varianten
- Pro Durchgang ca. 40 Minuten Spielzeit
- Ninja- und Beach-Party-Modus
- Online-Highscores

Manchmal hat man einfach keine Lust auf ein „richtiges" Spiel, keine Lust auf epische Abenteuer und komplexe Storylines. Manchmal will man sich einfach nur dem Blödsinn hingeben. Dann passt ein Spiel perfekt, das eigentlich total mittelmäßig ist, aber trotzdem – oder vielleicht gerade deshalb – Spaß macht. *Ghost Squad* ist so ein Spiel. Die Umsetzung des Lightgun-Arcade-Automaten glänzt mit simpler Story, klaren Aufgaben und Action satt.

Ihr gehört zur Spezialeinheit Ghost Squad und müsst böse Terroristen stoppen. Drei Missionen führen euch in eine Villa, an Bord der Air Force One und in den Dschungel. Die Feuergefechte steuern sich simpel: eine Taste zum Schießen, eine für Aktionen. Schön sind die vielen Alternativrouten in den Missionen, so spielt ihr nie exakt dasselbe Spiel noch einmal. Dazu kommen Faustkämpfe, das Entschärfen von Minen oder Passagen mit Wärmesichtgerät. Außerdem hat jede Mission insgesamt 16 Varianten. Dadurch ändern sich beispielsweise die Tageszeit, die Laufwege oder die Gegnerverteilung. Für einen Lightgun-Shooter wird hier spielerisch wirklich was geboten – von den lustigen Ninja- und Bikini-Babe-Modi ganz zu schweigen!

Abzüge in der B-Note bekommt *Ghost Squad* für die durchschnittliche Grafik und die nicht vorhandene Story. Aber bei Lightgun-Shootern ist die doch eh egal, oder? Denn letztendlich kommt es auf den Spielspaß an und den bietet *Ghost Squad*. Ohne Pause strömen Gegner aus allen Ecken auf den Bildschirm, immer wieder lockern Mini-Missionen das Geschehen auf und bis zu vier Leute dürfen gleichzeitig an den Drücker. Dann wird das Spiel entsprechend schwerer und herrlich hektisch. Ihr müsst euch als Team gut absprechen, damit sich nicht alle auf einen Gegner stürzen.

Neben der mäßigen Grafik hat *Ghost Squad* vor allem ein Problem: Es ist eben ein Lightgun-Shooter und daher Geschmackssache. Wo sich der eine johlend in die Pixelschlacht stürzt, ist der andere schnell gelangweilt oder wegen der kurzen Spielzeit enttäuscht. Sega bedient hier ein sehr spezielles Genre und ihr müsst entscheiden, ob ihr es mögt. Wenn ihr euch für Lightgun-Shooter begeistern könnt, ist *Ghost Squad* eine gute Wahl, denn so viel Abwechslung und freispielbare Inhalte bieten nur wenige Genrekollegen. ■

SEBASTIAN STANGE
lädt seinen Zapper durch.

Ich hatte eine spaßige Zeit beim *Ghost Squad*-Test. Viele meiner Kollegen schüttelten zwar den Kopf darüber, aber mich motivierten die vielen Missions-Varianten, die freispielbaren Waffen und das eingebaute Rang-System zu langen Zapper-Sessions. Wenn euch das begeistert, dann liegt ihr mit *Ghost Squad* richtig.

GHOST SQUAD

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	25. Januar 2008
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Link's Crossbow Training

- ✓ Spaßiges Gameplay
- ✓ Hoher Wiederspielwert
- ✗ Grafisch mäßig
- ✗ Spielerisch Geschmackssache

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 66% SOUND 70%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **74%**

Ghost Squad patzt bei Technik und Inszenierung, bietet im Kern aber wirklich spaßige Baller-Einsätze.

BALLERSPASS Die Gegner stürzen aus jeder Ecke auf euch – immer und überall. BILD: N-ZONE

EURE WAHL Durch jeden Level führen verschiedene Wege. BILD: N-ZONE

ZWEI AUF EINEN STREICH Für einen Doppel-Treffer gibt es Bonuspunkte. BILD: N-ZONE

Avatar – Die Erde brennt

Wunderkerzen statt Feuerwerk

Vor knapp einem halben Jahr begleiteten wir in *Der Herr der Elemente* erstmals den jungen Avatar Aang, Katara und Sokka auf ihren Reisen, nun geht der Kampf gegen die böswillige Feuernation weiter. Verändert hat sich im Vergleich zur Hack'n'Slay-Spielmechanik des Vorgängers nur relativ wenig. Noch immer steuert ihr einen der drei Protagonisten durch altertümliche Tempel, verwinkelte Gassen und zerklüftete Gebirge und kloppt dabei kindgerecht auf feindliche Soldaten (die allesamt dem Klonlabor entsprungen zu sein scheinen) ein. Hin und wieder stellt sich euch ein Bossgegner in den Weg, der mit der richtigen Taktik und einer handvoll Spezial-Attacken besiegt werden muss. Das alles sieht höchstens passabel aus und hört sich genauso an. Nett, mehr aber leider nicht. **(fk)**

SCHLÄGERTYP Avatar und seine Kumpel sind harte Jungs. BILD: N-ZONE

TEST
AVATAR – DIE ERDE ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	26. Oktober 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.thq-games.com/de
Alternativen:	Prince of Persia: Rival Swords

WERTUNG — STEUERUNG 70% — GRAFIK 72% — SOUND 70%

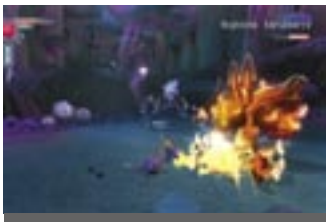
MULTIPLAYER **72%** — SINGLEPLAYER **70%**

Nette, kleine Anime-Versoftung, deren größte Stärken im Koop-Modus liegen.

Spyro – The Eternal Night

Dem Drachen geht die Puste aus.

Nachdem *The Legend of Spyro: A New Beginning* vor knapp einem Jahr den Neuanfang vollzog, wird mit *The Eternal Night* die Geschichte um den kleinen lila Drachen nun fortgesetzt. Die Ereignisse knüpfen direkt an den einstmals finalen Kampf mit Cynder an. Als plötzlich der Drachenpalast angegriffen wird, müssen Spyro und Nervensäge Sparx erneut Heldenmut beweisen und sich mit massenweise Ungetier herumschlagen. Das macht auch durchaus Spaß, allerdings krankt die Inszenierung des neuen *Spyro* für den DS heftigst an Altersschwäche. Sowohl in technischer wie in spielerischer Hinsicht wäre der Titel genau wie sein Vorgänger zu N64-Zeiten aktuell gewesen. Da helfen leider auch durchaus populäre Synchronsprecher wie Elijah Wood und Gary Oldman nichts. Schade eigentlich! **(fk)**



FEUERSBRUNST Per Feuerstoß setzt ihr Gegner in Brand. BILD: N-ZONE

TEST
SPYRO – THE ETERNAL ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi
Entwickler:	Krome Studios
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	12. Dezember 2007
Spieler:	1
Web:	www.sierra.com
Alternativen:	Spyro: A New Beginning

WERTUNG — STEUERUNG 80% — GRAFIK 60% — SOUND 69%

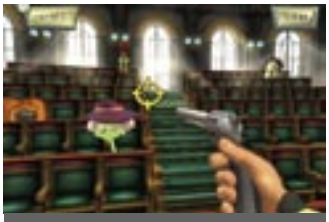
MULTIPLAYER — — SINGLEPLAYER **72%**

Solide, aber grafisch altbacken wirkende Fortsetzung der neuen Spyro-Generation.

Lucky Luke – Go West!

Der Schatten hat schneller gezogen.

Wer kennt ihn nicht, den Cowboy, der den Colt schneller zieht als sein eigener Schatten? Lucky Luke lässt sich auch auf der Wii die Gelegenheit nicht nehmen, die Daltons hinter Gitter zu bringen. Allerdings nicht in Form eines Shooters oder gar eines Adventures, sondern vielmehr durch das Bewältigen kleiner Minispiele. Da gilt es beispielsweise möglichst viele Ganoven abzuschießen, mit dem Gaul Jolly Jumper durch eine Westernstadt zu reiten oder mit einheimischen Indianern zu verhandeln. In jeder Disziplin wird der Einhand-Controller auf unterschiedliche Art und Weise genutzt – allerdings nicht annähernd so einfallsreich wie in *Rayman Raving Rabbids*. Dass die Minispiele allesamt recht zäh und demotivierend wirken, macht das Ganze fast ausschließlich für Multiplayer interessant. **(fk)**



PENG! Schießt Lucky Luke wirklich auf alte Omas? BILD: N-ZONE

TEST
LUCKY LUKE - GO WEST!

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atari
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 50,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.de.atari.com
Alternativen:	Rayman Raving Rabbids

WERTUNG — STEUERUNG 70% — GRAFIK 71% — SOUND 74%

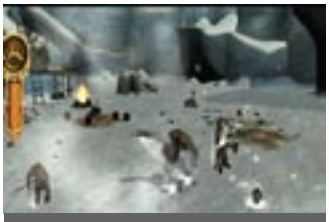
MULTIPLAYER **70%** — SINGLEPLAYER **66%**

Witzig und unterhaltsam, aber keine wirkliche Alternative zu den Raving Rabbids.

Der Goldene Kompass

Bärenstark? Heute nicht ...

Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn uns eine weitere mittelprächtige Filmversoftung erspart geblieben wäre. Schade, dass beim Videospiel zum hochgradig massenmarktkompatiblen Kinostreifen *Der Goldene Kompass* doch ein wenig gepfuscht wurde. In bester Action-Adventure-Manier schlüpft ihr in die Rollen von Lyra und Panzerbär Iorek und spielt die grob aus dem Film übernommene Geschichte nach. Das ist allerdings nicht sonderlich unterhaltsam, da sich die Kämpfe leider nur als wildes Button-Smashing und die Rätsel als kaum fordernd herausstellen. Die technisch relativ schwache Präsentation, bestehend aus unschönen Charaktermodellen und mangelhafter Sprachausgabe, kann darüber hinaus für überholt erklärt werden. Traurig: Vom grundsoliden Kinostreifen bleibt leider nur wenig übrig. **(fk)**



TATZENHIEB Iorek kann gewaltig austeilen. BILD: N-ZONE

TEST
GOLDENE KOMPASS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Shiny
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	30. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Jagdfieber

WERTUNG — STEUERUNG 68% — GRAFIK 49% — SOUND 61%

MULTIPLAYER — — SINGLEPLAYER **58%**

Miserable Filmversoftung. Das Geld ist in Kinokarten besser investiert!

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt das Miniabo von N-ZONE mit DVD – 3 Ausgaben plus ein aktuelles N-Zone-Sonderheft für nur 10,50 Euro!

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es ein aktuelles Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ **NZ-Sonderheft 01/07 „Wii"**
(Art.-Nr.: 003110)

☐ **NZ-Sonderheft 02/07 „Zelda"**
(Art.-Nr.: 003156)

(Bitte nur eines ankreuzen / Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Runaway
The Dream of the Turtle

Ein neues Point&Click-Highlight für den DS?

AUTOR: THOMAS EDER

Fakten

- 6 Kapitel
- Tolle Comic-Optik
- Zahlreiche verschiedene Schauplätze
- Gelungener Humor
- Anspruchsvolle Rätsel

VIDEO AUF DVD

SMALLTALK Wenn ihr euch mit anderen Personen unterhaltet, seht ihr oben das Spiel, unten die Fragen und Antworten. BILD: N-ZONE

SCHICK Besonders die coolen und spaßigen Zwischensequenzen des Spiels sind hervorragend inszeniert. BILD: N-ZONE

KURZSICHTIG? Wenn ihr die Umgebung mit dem Stylus absucht, zoomt das Bild etwas näher heran. BILD: N-ZONE

Eigentlich sollte es nur ein entspannender Urlaub auf einer traumhaften hawaiianischen Insel werden, doch eine kleine Exkursion ins Landesinnere endete in einem Albtraum. Die Freundin des Hauptcharakters Brian wird seit einem Fallschirmsprung vermisst und Brian hat gerade einen Flugzeugabsturz inmitten des Dschungels mit einem blauen Auge überlebt. In dieser misslichen Lage übernehmt ihr die Kontrolle über den smarten Helden, der in diesem Moment noch absolut keine Ahnung hat, dass alles noch viel schlimmer kommen wird …

Im Dschungel sammelt ihr erste Erfahrungen im Umgang mit der Steuerung, die anfangs etwas umständlich wirkt, aber nach einiger Spielzeit doch meistens sehr gut funktioniert. Um eure Gegend zu untersuchen, fahrt ihr mit dem Stylus über den Touchscreen und seht dann leicht herangezoomt die Umgebung. Mit dem Steuerkreuz wechselt ihr dabei zwischen den möglichen Aktionen mit den entdeckten Objekten hin und her. Brians Inventar ist auf der oberen Bildschirmhälfte zu sehen und kann per Druck auf das Touchpad geöffnet werden. Alternativ schaltet ihr einfach eure Gegenstände mit den Schultertasten durch.

Damit Brian sein Abenteuer auch heil übersteht, bedarf es nicht nur des cleveren Einsatzes der verschiedensten Gegenstände; er muss außerdem mit zahlreichen anderen Personen reden, um an nützliche Informationen zu kommen. So trefft ihr im Spielverlauf auf eine Menge cooler und auch sehr schräger Charaktere, deren Aussagen und Verhalten für eine Menge Lacher gut sind. Auch einige der Rätsel sind wirklich abgedreht, so müsst ihr beispielsweise einen Spielzeughund mit Whiskey füllen, um einen lästigen Affen besoffen und somit unschädlich zu machen. Doch hört der Spaß beim teilweise zu hohen Schwierigkeitsgrad einiger Rätsel auf, die wohl nur wenige Spieler ohne Lösungshilfe schaffen werden.

Was die Technik anbelangt, glänzt das Spiel durch seine quietschbunte Comic-Optik sowie die sehr netten Umgebungen und die unterhaltsamen Zwischensequenzen. Auch der Sound trägt viel zur gelungenen Atmosphäre des Spiels bei: Musik und Hintergrundgeräusche klingen sehr gut, lediglich auf eine Sprachausgabe muss der Spieler verzichten. Der Umfang geht mit sechs Kapiteln voll in Ordnung, doch bleibt auch hier ein negativer (genretypischer) Beigeschmack: Der Wiederspielwert eines Point & Click-Adventures ist bereits nach einmaligem Durchspielen verhältnismäßig gering. Freunde des Genres, denen dieser Umstand wenig ausmacht, und die keine Herausforderung scheuen, werden mit *Runaway* auf jeden Fall ihre Freude haben! ■

THOMAS EDER
spielt Oldschool.

Schon in den 80er-Jahren haben mich vor allem die Point&Click-Adventures von LucasArts in ihren Bann gezogen. Von daher freue ich mich jedes Mal, wenn auf dem DS ein Vertreter dieses Genres erscheint. So natürlich auch bei *Runaway*, bei dem mir besonders die coole Aufmachung gefällt. Die Steuerung ist wie all zu oft reine Gewohnheitssache, aber der Schwierigkeitsgrad einiger Rätsel ist alles andere als human – stellenweise wurde es selbst für einen geübten Abenteurer wie mich doch etwas frustrierend.

RUNAWAY: THE DREAM OF THE TURTLE

Genre:	Adventure
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	Focus Home Interactive
USK-Freigabe:	Keine Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.runaway-thegame.com
Alternativen:	Hotel Dusk: Room 215

- Schöne Präsentation
- Humorvolle Story
- Teils zu schwere Rätsel
- Einige Längen im Spielverlauf

WERTUNG STEUERUNG 75% GRAFIK 78% SOUND 76%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **77%**

Stellenweise sehr schweres Point&Click-Adventure mit schicker Optik und großem Umfang.

Ferrari Challenge

Realistisch angehauchter Motorsport für unterwegs

AUTOR: THOMAS EDER

In dieser Ausgabe der N-ZONE stellen wir euch *Ferrari Challenge* für die Wii etwas genauer vor – die DS-Fassung konnten wir bereits ausführlich testen. Während auf der Heimkonsole der Fokus auf einem möglichst realistischen Fahrerlebnis liegt, geht's auf dem Handheld zum Glück etwas weniger simulationslastig zur Sache – dies wäre aufgrund der eingeschränkten Hardware-Fähigkeiten des DS ein nahezu unmögliches Unterfangen gewesen. Doch abgesehen davon hat auch die DS-Fassung eine Menge zu bieten, beispielsweise einen gewaltigen Fuhrpark an verschiedenen Ferraris, 16 originale Strecken, mehrere Spielmodi sowie als nette Dreingabe ein virtuelles Quartett-Kartenspiel.

START YOUR ENGINES

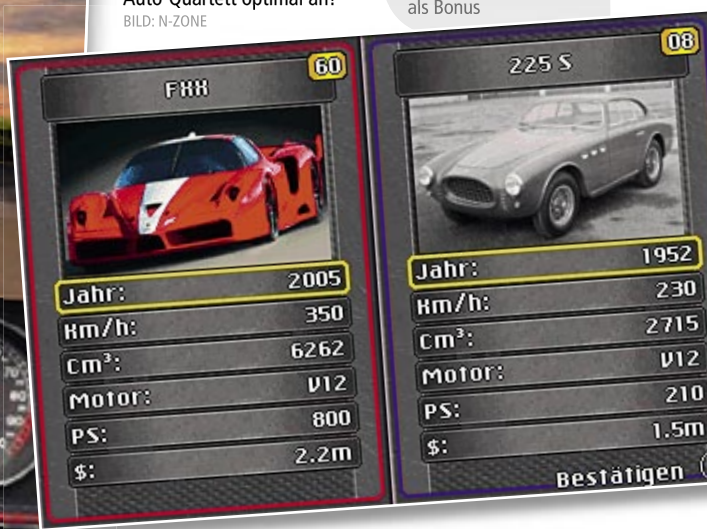
Vom Hauptmenü aus gelangt ihr im Handumdrehen direkt auf die Piste, egal ob ihr alleine oder mit Freunden in Rennen, beim Zeitfahren, in Meisterschaften oder lediglich zum Training antretet. Letzteres ist in verschiedene Aufgaben aufgeteilt, durch deren Bestehen ihr gleich die ersten Extras wie den Challenge-Card-Modus freischaltet. Anfangs steht euch lediglich der leichte Schwierigkeitsgrad zur Auswahl; im weiteren Spielverlauf dürft ihr an den schwereren – und auch wirklich fordernden – Wettkämpfen teilnehmen. Während ihr auf „Leicht" keine Probleme haben werdet, verhalten sich die Gegner später zunehmend aggressiver und können nur mit fahrerischem Geschick besiegt werden. Je nach Wunsch könnt ihr euch Fahrhilfen wie Warnhinweise vor Kurven und Schikanen oder eine Ideallinie mit Bremspunkten anzeigen lassen. Das Fahrverhalten der Boliden wurde gut an den DS angepasst und fühlt sich meistens glaubhaft an. Bis man Kurven perfekt meistert, dauert es zwar eine Weile, aber mit etwas Übung lassen sich die Wagen weitgehend gut kontrollieren.

NETT ANZUSEHEN

Technisch macht *Ferrari Challenge* für den DS einen sauberen Eindruck: Das Geschwindigkeitsgefühl stimmt, die Darstellung ist fast immer flüssig und auch Autos und Umgebungen sehen durchaus schick aus – selbst wenn einige Streckenumgebungen etwas langweilig wirken, was aber weniger an den Entwicklern des Spiels, sondern an der Beschaffenheit des realen Streckenvorbilds liegt. Die Steuerung mit dem Digikreuz funktioniert meist sehr gut, auch wenn man sich beim Spielen stellenweise etwas mehr Feingefühl beim Dosieren von Gas, Bremse und Lenkung wünscht. Insgesamt liefern die Entwickler von System 3 ein rundum ordentliches Spiel ab, das motorsportbegeisterten DS-Spielern für eine ganze Weile Spaß bereiten wird! ■

BREMSPUNKT? Die Kurven sind anfangs mit dem Digital-Kreuz doch etwas schwer zu meistern. BILD: N-ZONE

NACH WUNSCH Oben könnt ihr entweder in der Cockpit- oder einer Ansicht von hinten spielen; unten werden die Armaturen sowie Fahrhilfen angezeigt. BILD: N-ZONE



ABWECHSLUNG Ihr wollt eine Verschnaufpause zwischen den Rennen? Dafür bietet sich das integrierte Auto-Quartett optimal an! BILD: N-ZONE

THOMAS EDER sieht rot.

Wenn es um Rennspiele auf dem DS geht, fällt mir zuerst *Mario Kart DS* ein. Hierzu stellt *Ferrari Challenge* eine nette Alternative für jeden dar, der es einen Tick realistischer mag. Besonders erfreulich ist der Umfang des Spiels: Zahlreiche Ferraris, 16 originale Rennstrecken, freischaltbare Extras und Boni sowie viele Spielmodi und eine gute Mehrspieler-Unterstützung lassen kaum Wünsche offen!

FERRARI CHALLENGE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	System 3
USK-Freigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	7. Dezember 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.koch-media.de
Alternativen:	Need for Speed: ProStreet

- Tolles Fahrgefühl
- Gute Technik
- Großer Umfang
- Ab und an zu grobe Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 80% SOUND 77%

MULTIPLAYER **79%** SINGLEPLAYER **80%**

Realistisch angehauchtes Rennspiel mit schicker Optik und gewaltigem Umfang.

Fakten

- Bis zu 4 Spieler mit einem Modul
- Alle Fahrzeuge der realen Rennserie
- 16 Original-Strecken
- Virtuelles Auto-Quartett als Bonus

Lego Star Wars: Die komplette Saga

Die volle Packung für alle Fans der beiden großen Marken!

Der Vorgänger *Lego Star Wars II: Die klassiche Trilogie* konnte letztes Jahr den Fassungen für die Heimkonsolen nicht das Wasser reichen – zu viele Bugs vermasselten der Handheldfassung einen Platz unter den besten Vertretern des Genres. Deswegen legten die Entwickler des Studios Traveller's Tales bei *Die komplette Saga* besonderes Augenmerk auf die DS-Fassung, was sich zur Freude aller Fans auch gelohnt hat. Wie die Fassung für Nintendos Heimkonsole bietet auch die DS-Version sämtliche Episoden der *Star Wars*-Saga – und diesmal sogar mit sehr rundem Gameplay und ansprechender Aufmachung. Die Steuerung und der Koop-Modus funktionieren im zweiten *Lego Star Wars* für den DS sehr gut – von den Mängeln des Vorgängers ist nichts mehr zu sehen. Hier bohrten die Entwickler vorhandene Inhalte noch ordentlich auf und passten sie an den DS an. Lediglich bei den Zwischensequenzen müsst ihr euch mit einer weniger schicken Optik und Kürzungen zufriedengeben. Hinsichtlich des Gameplays bietet die DS-Fassung alles, was der Reihe ihren Erfolg beschert hat: Action, Rätsel und dank verschiedener Mini-Spiele enorm viel Abwechslung. Fans, die vom letzten DS-*Lego Star Wars* enttäuscht waren, müssen also nichts befürchten – auch wenn das Spiel nicht ganz an die Wii-Fassung herankommt. **(te)**

ABWECHSLUNG Zwischendurch dürft ihr Ballerabschnitte spielen. BILD: N-ZONE

FÜHLBAR Um die Macht zu nutzen, berührt ihr den Touchscreen. BILD: N-ZONE

TEST

LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1-2
Web:	www.activision.de
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG STEUERUNG 80% GRAFIK 80% SOUND 81%

MULTIPLAYER **83%** SINGLEPLAYER **83%**

Endlich ein richtiges Lego Star Wars für den DS, das alles bietet, wofür die Reihe berühmt ist!

Fakten

- Alle 6 Episoden
- Viele Mini-Spiele
- Technisch rund
- Mehrspieler-Koop-Modus

Bee Movie – Das Game

Das Spiel zu Dreamworks' neuestem Animationsstreifen!

In der letzten Ausgabe konnte die Wii-Fassung der Versoftung des neuesten Dreamworks-Animationsstreifens ordentliche 74% bei der Wertung einfahren, diesen Monat kommt mit etwas Verspätung der Test des Bienenspektakels für den DS. Auch die DS-Fassung orientiert sich an der Story des Films: Ihr schlüpft in die Rolle der Biene Barry und erlebt mit dem Insekt die verschiedensten Abenteuer im heimischen Bienenstock und in den Häuserschluchten der Metropole New York. Die meiste Zeit wuselt oder schwirrt ihr durch die Gegend, erledigt kleine Aufgaben, sammelt Pollen und verbessert eure Fähigkeiten wie zum Beispiel Tempo oder Kraft. Was die Technik anbelangt, gibt's bei *Bee Movie* nur wenig zu bestaunen – die bis auf einige Clipping-Fehler recht ordentliche, aber auch sehr schlichte Grafik reißt heutzutage niemanden mehr vom Hocker und auch der Sound ist lediglich Mittelmaß. Dies wäre alles noch halbwegs zu verschmerzen, wenn das Gameplay auf Dauer motivieren könnte. Doch leider fühlen sich anspruchsvollere Zocker schnell von den simplen Missionen unterfordert, weswegen man *Bee Movie – Das Game* eigentlich nur jüngeren Spielern und Fans der Filmvorlage ans Herz legen kann. **(te)**

GEFÄHRLICH Im Park schlagt ihr euch mit Rasensprengern herum. BILD: N-ZONE

TEST

BEE MOVIE – DAS GAME

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1
Web:	www.activision.de
Alternativen:	Lego Star Wars: Die kompl.

WERTUNG STEUERUNG 68% GRAFIK 65% SOUND 70%

MULTIPLAYER **-%** SINGLEPLAYER **64%**

Technisch wie spielerisch schlichtes Film-Lizenz-Spiel, mit dem auf Dauer nur jüngere Spieler glücklich werden.

Fakten

- Unspektakuläre Optik
- Film-Lizenz
- Niedriger Schwierigkeitsgrad
- Einfache, aber abwechslungsreiche Missionen

Heracles

Der Held nicht, was er verspricht!

Man sagt ja immer wieder, dass Nachahmung eines der höchsten Komplimente sei. In diesem Fall scheinen die Entwickler von *Heracles* große Fans des Retro-Klassikers *Rainbow Islands* zu sein. Denn dessen Gameplay findet sich zu großen Teilen im Spiel wieder. Gut, der griechische Held wirft Stein- statt Regenbögen, um Gegner zu besiegen und die Levels zu erklimmen. Außerdem können per Tastendruck Steinscheiben geschleudert werden. Dennoch ist das Spiel ein *Rainbow Islands*-Klon – und zwar ein schlechter. Das fängt bei der öden Musik an, geht bei einer unfairen Kollisionsabfrage weiter und endet bei der miesen Inszenierung. Die vier Standbilder und etwas Text zum Spielbeginn verraten euch nur, dass euer Pegasus von irgendwem gestohlen wurde. Von wem? Das konnten wir auf dem kritzeligen Bild nicht erkennen. Die Anleitung verrät es: Poseidon! Wieso klettern wir dann in allen Levels nach oben, wenn wir doch den Meeresgott suchen? Und wieso sterben wir, auch wenn wir eindeutig an einem Gegner vorbeigesprungen sind? Wie ihr seht, mangelt es *Heracles* an Substanz und Feinschliff. Da helfen auch die verschiedenen Power-ups und Puste-Einlagen nix. **(sst)**

TEST

HERACLES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Neko
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	5. Dezember 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Rainbow Islands Revolution

WERTUNG STEUERUNG 40% GRAFIK 43% SOUND 39%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	40%

Ein durchweg mittelmäßiges Hüpfspiel. Es gibt viele bessere Alternativen für den DS!

ÖDE Der monotone Spielverlauf macht einfach keinen Spaß. BILD: N-ZONE

Geometry Wars: Galaxies

Ballern, bis der Stylus glüht

Bereits auf der Wii konnte die Retro-Ballerei überzeugen und auch auf dem DS geht das Konzept von *Geometry Wars* auf. Mit dem Digipad steuert ihr euer Schiff durch eins der 60 Spielfelder, während ihr mit dem Stylus die Feuerrichtung vorgebt. Alternativ könnt ihr auch mit den Tasten des DS ballern, was aber nur in acht Richtungen funktioniert und das Spiel deutlich schwerer macht. In jedem Spielfeld müsst ihr so lange wie möglich gegen die anstürmenden Gegner durchhalten und deren Überbleibsel – die Geoms – sammeln. Geoms ehöhen euren Punktemultiplikator und schalten neue Drohnen-Fähigkeiten und Planeten frei. Die Drohne ist enorm wichtig, denn die könnt ihr in verschiedene Modi versetzen. Sie kreist um euch, um Gegner zu rammen, sammelt Geoms, hält euch den Rücken frei oder geht auf Kollisionskurs und versucht, die Gegner zu rammen. Grafisch ist der Titel zwar nicht so flott und opulent wie die Wii-Version, die netten Partikeleffekte und die treibende Musik reißen euch dennoch schnell in einen wahren Spielrausch. Da jedes der Spielfelder andere Gegner und strategische Besonderheiten hat, wird der Ballerspaß so schnell nicht langweilig. **(sst)**

TEST

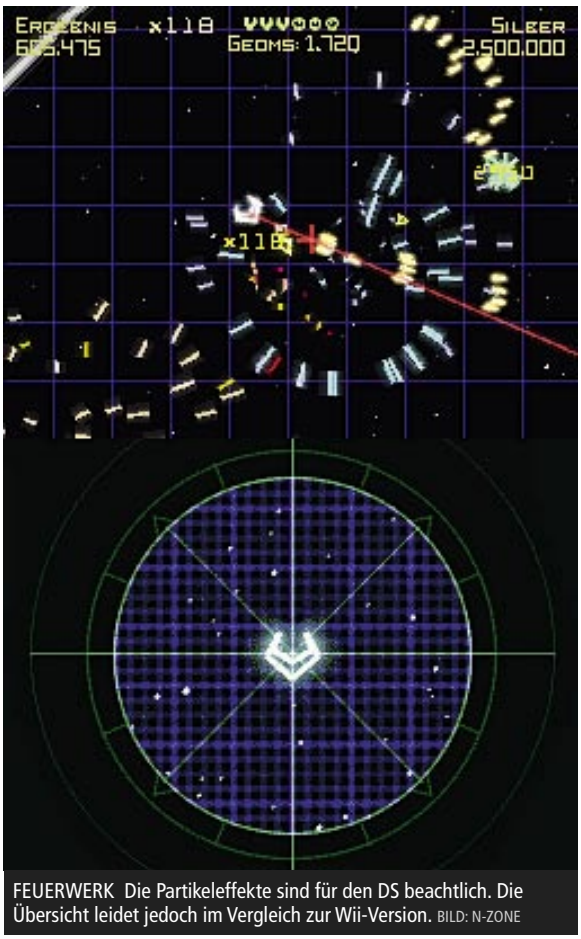
GEOMETRY WARS GALAXIES

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Kuju Entertainment
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	31. Dezember 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.geometrywarsgalaxies.com
Alternativen:	Nanostray

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 77% SOUND 80%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
79%	79%

Die Retro-Ballerei ist schnell erlernt und schwer zu meistern. Das fesselt ungemein und macht Laune!



FEUERWERK Die Partikeleffekte sind für den DS beachtlich. Die Übersicht leidet jedoch im Vergleich zur Wii-Version. BILD: N-ZONE

Asterix bei den Olympischen Spielen

Gallische Goldmedaillen-Gaudi ohne eigene Ideen

Fakten

- 10 Kulturen à 4 Disziplinen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Basiert auf Kinofilm
- Wird komplett mit Stylus gespielt

JOJO-ACTION Jojo-Spielen ist eine der abgefahreneren Disziplinen im Spiel. BILD: N-ZONE

Asterix bei den Olympischen Spielen konzentriert sich auf dem DS ganz auf sportliche Wettkämpfe. Römer und weitere Völker der Antike warten jeweils mit vier Disziplinen auf und fordern vollen, wenn auch abwechslungsarmen Stylus-Einsatz. Bei Wettrennen zum Beispiel müsst ihr – wie bei *New International Track and Field* – den Stift schnell auf dem Touchscreen hin- und herbewegen, um Asterix auf Touren zu bringen. Mr. Flügelkappe erweist sich zudem als Hambüchen-Konkurrent, wenn ihr ihn durch schnell gezogene Kreise auf dem Touchscreen am Reck rotieren lasst. Knackt ihr die Rekorde, winken neben neuen Disziplinen und Film-Clips dicke Preisgelder. Damit deckt ihr eure Spielfiguren im Shop mit stylishen Accessoires ein, die zudem eure Leistung steigern. Leider bietet der antike Athletik-Wettbewerb keinen Mehrspielermodus – dafür sorgen zwei weitere Schwierigkeitsgrade für ordentlichen Muskelkater im Stylus-Arm. Optisch präsentiert sich der Titel weitgehend akzeptabel, letztendlich fehlt es Asterix' DS-Auftritt aber leider an wirklich innovativen Ideen. **(tb)**

TEST

ASTERIX BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Genre:	Sport/Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Smack Down Productions
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	21. November
Spieler:	1
Web:	www.asterixattheolympicgames.com
Alternativen:	Mario und Sonic bei den …

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 65% SOUND 64%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 72%

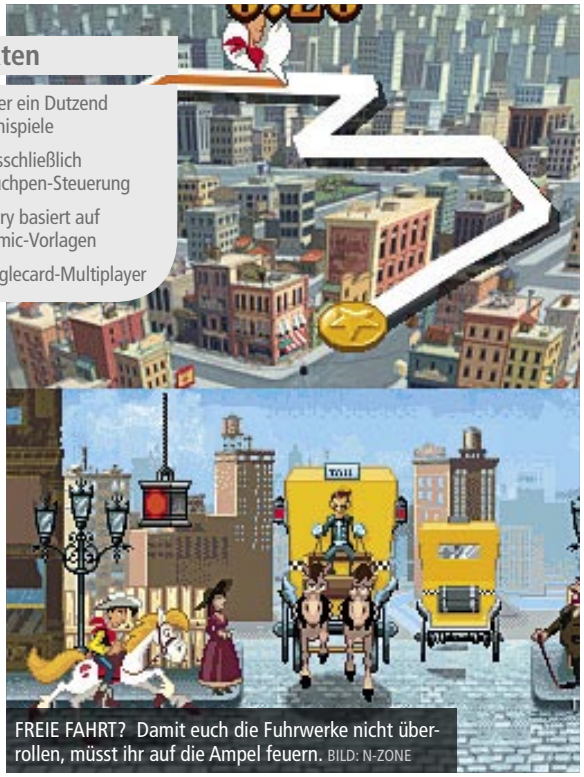
Unspektakuläres, aber dennoch passables Sport-Paket, das euren Touchpen- und Schutzfolien-Vorrat dezimieren wird!

Lucky Luke: Go West!

Zieh den Stylus schneller als Mr. Luke seinen Colt!

Fakten

- Über ein Dutzend Minispiele
- Ausschließlich Touchpen-Steuerung
- Story basiert auf Comic-Vorlagen
- Singlecard-Multiplayer



FREIE FAHRT? Damit euch die Fuhrwerke nicht überrollen, müsst ihr auf die Ampel feuern. BILD: N-ZONE

Auch auf DS zieht es den Comic-Cowboy samt Karawane in den wilden Westen. Und auch hier kommt es zu allerlei Zwischenfällen, die von euch in zahlreichen Minispiel-Einlagen gelöst werden müssen. Meistens schlüpft ihr dabei in die Rolle des bekannten Comic-Cowboys und zückt den Stylus statt des Schießeisens. Eure Aktionsmöglichkeiten kommen von der Stange und bieten nichts wirklich Neues: Tippen, rubbeln, kritzeln, ins Mikrofon pusten – das sind allesamt bekannte Aktionen. So dirigiert ihr die Daltons à la *Chuchu Rocket* durch weitläufige Labyrinthe oder weicht bei Rennen mit Jolly Jumper Hindernissen mithilfe einfacher Touchscreen-Gesten aus. Neben den sich oft wiederholenden Aufgaben gibt es noch spezielle Challenges: Versucht euch zum Beispiel an einem *Elite Beat Agents*-Klon. Der Singlecard-Multiplayer-Modus ermöglicht es euch außerdem, ein strategisches Kartenspiel gegen einen Freund zu zocken. Trotzdem bleibt *Lucky Luke Go West!* eine etwas uninspirierte Minigame-Kollektion. Fans des Cowboys riskieren dennoch einen Blick – nicht zuletzt wegen der sehr charmanten Präsentation. **(tb)**

TEST

LUCKY LUKE: GO WEST!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	neko entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	22. November
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.com
Alternativen:	–

WERTUNG STEUERUNG 74% GRAFIK 75% SOUND 70%

MULTIPLAYER 55%

SINGLEPLAYER 70%

Ein spielerisch kurzer und innovationsarmer, aber technisch ansprechender Abenteuer-Trip mit Lucky Luke

Cars Hook International

Neues von Lightning McQueen & Co.

Sattelschlepper Hook veranstaltet einen internationalen Wettbewerb und lädt dazu jeden ein, der in der Welt von *Cars* Rang und Namen hat. Besonders Lightning McQueen will diese Gelegenheit nutzen, um sich vor Publikum zu beweisen. Dazu tretet ihr auf über einem Dutzend recht einfacher Strecken rund um Radiator Springs gegen eure Kontrahenten an. Aufgrund des sehr niedrigen Schwierigkeitsgrades und dank der simplen Steuerung, die euch Drifts und Turbo-Boosts erlaubt, lasst ihr eure Gegner bereits nach wenigen Kurven hinter euch. Als Preise für eure Siege winken brandneue Strecken und Flitzer. Sehr anspruchsvoll wird *Cars Hook International* zu keiner Zeit, weshalb die Motivation schnell flöten geht. Fans des Films erfreuen sich dennoch an der authentischen Sprachausgabe. **(tb)**

VOLLGAS Im Handumdrehen zieht ihr an den Gegnern vorbei. BILD: N-ZONE

TEST
CARS HOOK INT.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Tantalus
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	23. November
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Need For Speed Pro Street

WERTUNG — STEUERUNG 77% GRAFIK 69% SOUND 78%

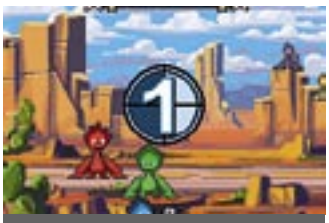
MULTIPLAYER **72%** SINGLEPLAYER **67%**

Unspektakulärer Lizenz-Racer, der wie der Kinostreifen eher jüngere Semester anspricht.

Boogie

Saturday Night Fever für unterwegs?

In *Boogie* macht ihr als passionierte Disco-Gänger die Bühnen von Boogland unsicher. Meistens könnt ihr dabei zwischen Improvisation oder bereits vom Spiel vorgegebenen Choreographien wählen – ausgeführt wird alles mit recht einfachen Stylus-Aktionen. Um euch Highscores zu sichern, solltet ihr jedoch nicht nur im Takt des Songs bleiben, sondern auch die kleinen Minispiel-Einschübe mit Bravour meistern. Mit euren Erfolgen schaltet ihr unter anderem neue Levels und Tanz-Klamotten für eure Auftritte frei. Die Handheld-Version des spaßigen Titels ist spielerisch zwar nicht besonders anspruchsvoll, punktet dafür aber bei der Präsentation. Und da *Boogie* mit Freunden sowieso mehr Spaß macht als alleine, ist auch der Singlecard-Multiplayer sehr löblich – ihr benötigt also nur ein Modul, um gegen Freunde spielen zu können! **(tb)**



SCHICK Grafisch macht Boogie einen guten Eindruck. BILD: N-ZONE

TEST
BOOGIE

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	29. November
Spieler:	1-4
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Elite Beat Agents

WERTUNG — STEUERUNG 74% GRAFIK 79% SOUND 83%

MULTIPLAYER **75%** SINGLEPLAYER **62%**

Nicht allzu forderndes Geschicklichkeitsspiel, das aber Charme und gute Laune versprüht.

Avatar – Der Herr der Elemente – Die Erde brennt

Wie hoch schlagen die Spielspaß-Flammen?

Im Kampf gegen den Feuerlord zieht Held Aang mit seinen Freunden Sokka und Katara durch die Welt der vier Element-Nationen. Die Storyline basiert auf der Zeichentrick-Vorlage, die wie schon im Vorgänger authentisch und optisch klasse in Szene gesetzt wird. Spielerisch bietet allerdings auch das Sequel zu wenig. Durch die RPG-Elemente lernen eure Recken mit steigender Kampferfahrung zwar neue Techniken, zum Einsatz kommen diese dann jedoch in recht unspektakulären Fights. Zusammen mit uninspirierten Touchscreen-Minigames ist *Die Erde brennt* nur Fans zu empfehlen, die in eine atmosphärische Interaktiv-Welt ihres Lieblings-Animes eintauchen wollen. **(tb)**

FÜR FANS Wer Gefallen an der Serie findet, kann zuschlagen. BILD: N-ZONE

TEST
AVATAR: DER HERR ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Tose Software
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	22. November 2007
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	–

WERTUNG — STEUERUNG 75% GRAFIK 78% SOUND 79%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **69%**

Monotones Action-Adventure, das nur für Kenner der Anime-Serie einen Blick wert ist.

Steel Horizon

Stahlharte Flottenkämpfe für die Hosentasche

In Konamis *Steel Horizon* schlüpft ihr in die Rolle eines Captains der alliierten Flotten im Zweiten Weltkrieg. In jeder der 20 Missionen stecht ihr mit einer bereitstehenden Armada gegen die Achsenmächte in See und müsst die unterschiedlichen Schiffsklassen wie Zerstörer, Minen- und U-Boote taktisch schlau einsetzen, um die feindlichen Verbände zu besiegen. Den Einstieg erleichtern euch zum Glück hilfreiche Tutorials, die euch Stück für Stück mit dem Gameplay und der Steuerung vertraut machen. Während es dem Spiel eigentlich nicht an Tiefgang mangelt, erinnert die Optik leider doch ein wenig an ein GBA-Spiel. Lediglich in den spaßigen Echtzeitkampf-Szenen, in die ihr auch selbst eingreifen könnt, gibt es nette 3D-Pixelgeschwader. Somit ist *Steel Horizon* nur leidenschaftlichen Strategen ans Herz zu legen. **(tb)**

SCHLICHT DIe Grafik ist genretypisch eher einfach gehalten. BILD: N-ZONE

TEST
STEEL HORIZON

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	HalifaX
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	23. November 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.konami.de
Alternativen:	Advanced Wars: Dual Strike

WERTUNG — STEUERUNG 80% GRAFIK 56% SOUND 70%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **69%**

Steel Horizon sieht zwar nicht unbedingt gut aus, bietet aber ordentliche Strategie-Kost.

AKTUELLES AUS JAPAN

SVEN EICHELBERG berichtet.

Square Enix gibt sich bedeckt

Es ist kein Geheimnis, dass japanische Spielekonzerne eher zur Zurückhaltung tendieren, besonders wenn es um Neuankündigungen großer Titel geht. Square Enix hat hier offenbar die Nase vorn, wie wir selbst erfahren mussten. Denn der Spieleriese lud jüngst zum mehrtägigen Presse-Event – exklusiv für Nintendo-Titel. Wir freuten uns natürlich auf all die Spieleindrücke, mussten uns nach der Aktion aber ziemlich wundern. Obwohl es natürlich eine erfreuliche Sache ist, von Square Enix zu einer großen Presseveranstaltung im eigenen Haus eingeladen zu werden, konten wir den Sinn der ganzen Aktion im Nachhinein nur mühsam erschließen. Der etwas enttäuschende Grund: Es wurden vornehmlich Spiele „vorgestellt", die schon seit einiger Zeit auf dem Markt sind. Klar, für einige der gezeigten Titel steht der Europa-Release noch aus.
Jedoch hätten uns Fakten zu brandneuen *Final Fantasy*-Abenteuern mehr interessiert als Informationen zu längst erhältlichen Titeln wie *FF XII Revenant Wings* oder *Dragon Quest Monsters Joker*. Der jüngste *FF*-Ableger *Crystal Chronicles: The Crystal Bearers* für die Wii sowie das DS-Remake von *Final Fantasy IV* glänzten jedoch durch Abwesenheit.
Nichtsdestotrotz, lasst uns positiv denken. Die kreativen Köpfe der beliebten Rollenspielschmiede haben garantiert den ein oder anderen Knüller in der Schublade. Schade ist nur, dass wir davon offensichtlich noch nichts wissen dürfen.

NEWS-TICKER

DR. KAWASHIMA GEHT FREMD Nachdem der japanische Akademiker bislang nur für Nintendos DS-Hirntrainer Pate stand, wurde sein Name nun auch von Bandai Namco lizensiert. Deren Handy-Game *Brain Coach with Dr. Kawashima* erinnert übrigens stark an das DS-Vorbild – auch ohne Herrn Kawashima.

NO MORE FANS? Zum Launch von *No More Heroes* waren Producer Yasuhiro Wada und Designer Goichi Suda in einem großen japanischen Spieleladen zu Gast. Die ersten Käufer sollten Autogramme bekommen – nur kam leider niemand. Angeblich erbarmte sich nach 20 Minuten ein Angestellter.

Zenkoku Dekotora Matsuri

Die tollkühnen Männer in ihren knallbunt leuchtenden Kleinlastern

SIMULATION | **Hersteller:** Jaleco, **Termin:** 28. Februar 2008 (Japan), **Web:** www.jalecogames.co.jp

Tunen, aufmotzen, pimpen, frisieren und optisch so richtig protzen – das geht nicht nur mit normalen Autos, sondern auch mit kleinen LKWs. In Japan erfreut sich dieses Hobby großer Beliebtheit und ist dort unter dem Namen „Dekotora" bekannt, was so viel wie „Dekorations-Truck" bedeutet. Bei der Ausübung ihres Hobbys kennen die findigen Bastler keine Grenzen und bauen die verrücktesten Spoiler und Stoßstangen an ihre LKWs, denken sich unglaublich knallige Lackierungen aus und kleben dann auch noch genug Glühbirnen an ihr Wägelchen, um eine ganze Kleinstadt zu beleuchten. Inzwischen gibt es bereits Audio-CDs, DVDs und PS2-Spiele für Dekotora-Fans und Jaleco Entertainment wird Ende Februar endlich Wii-Besitzer mit einem Dekotora-Spiel beglücken – auch eine DS-Version ist geplant. Darin motzt ihr eure Trucks auf, liefert euch Rennen mit Konkurrenten und beeindruckt Passanten. Aufgrund des sehr speziellen Themas ist ein Release in Europa so ziemlich ausgeschlossen. Schön ist es dennoch, dass ein solches ausgefallenes Hobby ein eigenes Wii-Spiel bekommt. Wer weiß, vielleicht kommt bald ein Titel heraus, bei dem man um die Wette Handys mit Glitzersteinen bekleben muss – da sind uns die Japaner nämlich auch um Lichtjahre voraus! **(sst)** ■

HINGUCKER Auch wenn die Grafik nur mittelmäßig ist, sehen die Trucks recht schick aus. BILD: JALECO

PIMP MY LASTER Die knallbunten Sticker und Scheinwerfer lassen die Trucks wie Spielzeug wirken. BILD: JALECO

KEINE CHANCE Aufgrund der speziellen Thematik ist ein Europa-Release eher unwahrscheinlich. BILD: JALECO

Japan- und US-Termine

In den USA oder in Japan erscheinen viele Wii- und DS-Spielehits meist mehrere Wochen früher als bei uns. Importfreunde sehen hier auf einen Blick, wann ein lohnenswerter Titel kommt.

Japan-Termine

Soul Calibur Legends	Wii	Erhältlich
Miburi & Teburi	Wii	Erhältlich
Final Fantasy IV	DS	Erhältlich
Powerful Pro Baseball	Wii	Erhältlich
No More Heroes	Wii	Erhältlich
Super Smash Bros. Brawl	Wii	24. Januar
Pro Evolution Soccer	Wii	21. Februar
Ys	DS	28. Februar
Deca Sports (Sports Island)	Wii	19. März
Blue Dragon DS	DS	März

US-Termine

NiGHTS	Wii	Erhältlich
Super Swing Golf 2	Wi	Erhältlich
Zack & Wiki	Wii	Erhältlich
Godzilla: Unleashed	Wii	Erhältlich
Impossible Mission	DS	Erhältlich
Harvey Birdman	Wii	8. Januar
Mario & Sonic	DS	22. Januar
Ninja Gaiden	DS	4. Februar
Assassin's Creed	DS	5. Februar
Ace Attorney: Apollo Justice	DS	19. Februar

Trauma Center: New Blood

Skalpell, Tupfer, Wii-Fernbedienung – die OP kann beginnen!

GESCHICKLICHKEIT | **Hersteller:** Atlus, **Termin:** 20. November 2007 (USA), **Web:** www.atlus.com/trauma_center

In den USA erschien jüngst der neueste Teil des Wii-Chirurgie-Spiels *Trauma Center*, bei dem erstmals zwei virtuelle Ärzte gleichzeitig zu Skalpell und Spritze greifen. Das Gameplay bietet zwar keine großen Überraschungen, wurde aber im Vergleich zum ohnehin recht guten Vorgänger noch einmal verfeinert. Auch in dieser Episode kämpft ihr letztendlich gegen einen merkwürdigen Virus und müsst die Arbeitsschritte im OP schnell und sauber ausführen. Droht eine Operation schiefzugehen, könnt ihr den Healing Touch einsetzen und so entweder die Zeit verlangsamen oder den Patienten für einen Moment vor allen Schäden bewahren. Besonders zu zweit verspricht *New Blood* jede Menge Spielspaß, doch auch die Solo-Kampagne dürfte euch lange an die Wii fesseln. **(sst)** ■

TEAMWORK Einer saugt das Blut ab, der andere versucht, den Holzsplitter aus dem Arm zu ziehen. Aua! BILD: ATLUS

HIGHTECH Die Handlung spielt einige Jahre in der Zukunft, was einige ungewöhnliche Hilfsmittel und Aufgaben erklärt. BILD: ATLUS

Sports Island

Kann Konami den Erfolg von Wii Sports wiederholen?

SPORT | **Hersteller:** Konami, **Termin:** 2. Quartal 2008, **Web:** www.konami.de

Ein Sportspiel für die Wii? Mit knuffigen Spielfiguren, vielen Disziplinen und einfach zu erlernender Gesten-Steuerung? Mit diesem Rezept eroberte *Wii Sports* unsere Herzen und nun legt Konami nach. In Zusammenarbeit mit dem Spielepublisher Hudson wird 2008 *Sports Island* – einst als *Deca Sports* bekannt – erscheinen. Bis zu vier Spieler toben sich in den Disziplinen Beach Volley, Fußball, Badminton, Basketball, Curling, Eiskunstlauf, Bogenschießen, Moto Cross, Snowboarden und Kart-Rennen aus. Alle Events werden übrigens von Adidas „unterstützt". Es wird also nicht an Bandenwerbung mangeln. Wir sind gespannt, ob hier tatsächlich ein Herausforderer für *Wii Sports* an den Start geht. Grafisch wirkt der Titel jedenfalls noch ziemlich schwach, aber das ist *Wii Sports* auch. **(sst)** ■

BRUMM BRUMM Beim Kart-Rennen werden Erinnerungen an Mario Kart wach – ob die Sports-Island-Variante Spaß macht? BILD: HUDSON

DICKER SPONSOR Adidas hat sich in den Disziplinen von Sports Island jede Menge Bandenwerbung gesichert. BILD: HUDSON

AKTUELLES AUS DEN USA

BENJAMIN BECKER berichtet.

Kennt ihr Harvey Birdman?

Nach einem anstrengenden und nicht enden wollenden Jahresendspurt habe ich mich mehr denn je auf Weihnachten gefreut: Endlich wieder Urlaub in der Heimat, keine Termine, gutes Essen, und viel Zeit zum Zocken, das zuletzt leider oft recht kurz gekommen ist. Wenn der Weihnachtsbraten vollständig verdaut ist, werde ich mich dann erneut in den Flieger Richtung USA setzen und schauen, welche Games als Nächstes anstehen.
Für mich als Adventure-Fan geht das Spielejahr richtig gut los: Mit *Phoenix Wright 4: Apollo Justice* (DS) und *Harvey Birdman: Attorney At Law* (Wii) erscheinen bald zwei Gerichtssimulationen mit Hitpotenzial. Während Erstere euch sicher Begriff sein dürfte, ist Harvey Birdman in Deutschland eher unbekannt. In den USA ist das anders: Hier läuft die gleichnamige Zeichentrickserie seit acht Jahren im Nachtprogramm von Cartoon Network. Dabei ist das Spiel dem Vorbild *Phoenix Wright* sehr ähnlich. So müsst ihr mit Harvey Tatorte untersuchen und Beweise sammeln, um diese dann in der folgenden Gerichtsverhandlung zu eurem Vorteil zu verwenden. Klingt bekannt? Kein Wunder, denn beide Titel werden von Capcom vertrieben.
Aufgrund des geringen Bekanntheitsgrades der Serie ist es derzeit noch ungewiss, ob es Harvey Birdman über den großen Teich schafft. Ich würde es sehr begrüßen!

NEWS-TICKER

USA IM DS-KAUFRAUSCH Bereits in der letzten Ausgabe rechneten wir aus, dass knapp jeder sechste Japaner einen DS besitzt. Doch auch in den USA ist er heiß begehrt. Bis November verkaufte sich das gute Stück über 6 Millionen Mal. Rechnerisch sind das mehr als ein verkaufter DS alle fünf Sekunden. Wow!

ENDLICH DRAGON QUEST Nachdem *Dragon Quest Swords* bereits im Sommer 2007 in Japan erschien, mussten US-Spieler lange warten. Am 26. Februar startet der Titel endlich und bringt neue Features mit. Die US-Version beinhaltet vier neue versteckte Bosse und den sogenannten „Payback Mode".

Weihnachts-Shopping in Akihabara

Welche Trends waren dieses Jahr in Tokios Elektronik-Shopping-Meile gefragt? Wir haben nachgesehen!

AUTOR: CHRISTOPH HOLOWATY

Es ist brechend voll auf den Straßen von Akihabara. Riesige neonbeleuchtete Weihnachtsmänner lächeln auf die Menschen herab und aus Lautsprechern rieseln Jingle-Bells-Klänge. Tokios Elektronik-Viertel ist so überlaufen, dass das Rauchen dort längst untersagt ist. Dabei sorgt man sich nicht etwa um den Nichtraucherschutz, sondern will verhindern, dass sich die Passanten im Gedränge gegenseitig anbrennen. Zwar spielt das Christentum im vornehmlich buddhistischen Japan eigentlich keine Rolle, doch die Geschäftswelt hat Weihnachten längst als Einkaufs-Event entdeckt. Und so bricht auch in Fernost der Kaufrausch mit westlicher Intensität aus. Dabei ist es in Japan typisch, dass in jedem Jahr ein anderer Mega-Trend in ist.

MINI-HANDYS UND MEGA-BÄNDCHEN

Zu Beginn der 90er waren Mini-Handys, kaum größer als ein Feuerzeug, angesagt. Weil die winzigen Tasten kaum noch zu bedienen waren, verkaufte man auch noch Stylus-Stifte in einer Auswahl, die ganze Abteilungen füllte. Und da man aufgrund der geringen Größe nicht nur die Stifte, sondern auch die Handys schnell verlor, wurden Zigtausende an Handy-Bändchen in jeder nur erdenklichen Größe, Farbe und Form angeboten. Dann waren wieder PC-Spiele angesagt, bei denen man verschiedenen Anime-Bösewichtern im Duell gegenüberstand. Tippte man einen vorgegebenen Satz in entsprechender Geschwindigkeit herunter, bekam der Gegner einen brutalen Schlag verpasst.

EIN DS FÜR ALLE FÄLLE

In diesem Jahr stehen Handhelds ganz oben auf den Wunschzetteln; allen voran der Nintendo DS. Heimkonsolen sind im Vergleich dazu weniger beliebt, da speziell in Tokio die Wohnungen für unsere Verhältnisse erschreckend klein sind. Häufig leben Ehepaare auf 30 Quadrat-

KLEINKUNST Mit zahllosen Ornamenten kann man sein Handy oder den Nintendo DS verschönern. BILD: N-ZONE

FROHES FEST Trotz des in Japan vorherrschenden Buddhismus ist Weihnachten längst zum Konsumfest geworden. BILD: N-ZONE

DER LETZTE SCHREI Wer will, kann sich für seine Stereoanlage eine ganze Band zusammenstellen, deren Figuren im Takt der Musik spielen. BILD: N-ZONE

KAUFRAUSCH In Shops wie dem Yamashiroya findet man nicht nur eine Vielzahl an Gadgets, „lebenden" Elektronik-Tierchen und bizarren Robotern, sondern auch Unmengen von Handheld-Schmuck. BILD: N-ZONE

» Der Trend, Handhelds und Handys mit bunt glitzernden Strass-Steinchen zu verschönern, hat in Japan völlig neue Dimensionen erreicht. «

metern Wohnfläche. Also ist Platzsparen angesagt, und so wird insbesondere für den Nintendo DS eine Vielzahl an Anwendungssoftware geboten. Von Tabellenkalkulationen über Haushaltsplaner und Sprachkurse bis hin zu Ratgebern, Lexika und Lebenshilfen gibt es fast alles, was man eigentlich eher im PC-Softwarebereich vermutet hätte.

BUNT IST TRUMPF

Während Nintendo den DS in acht Farbvarianten anbietet, wählt man die PSP in einer von sechs neuen Pastelltönen. Warum es in Japan viel mehr Gehäuse-Farben als bei uns gibt, hat einen simplen Grund. In den oft winzigen japanischen Elektronik-Geschäften geht es den Herstellern darum, möglichst viel Regalfläche mit den eigenen Produkten zu belegen. Wenn es nun ein halbes Dutzend Farbversionen gibt, muss der Händler seinen Kunden nach fernöstlichem Selbstverständnis auch alle Varianten zeigen. Daher gibt es fast jedes Gerät vom Eierkocher bis hin zur Mikrowelle in mindestens drei Farbvarianten – einfach nur, um mehr Regalplatz zu erhalten.

ALLES FUNKELT UND GLÄNZT

Der Trend, Handhelds und Handys mit bunt glitzernden Strass-Steinchen zu verschönern, ist inzwischen auch bei uns angekommen. Jedoch hat er in Japan völlig neue Dimensionen erreicht. In den Geschäften gibt es ganze Abteilungen mit einer gewaltigen Vielfalt an lasergestanzten Klebe-Ornamenten. Aus denen lassen sich unglaublich detailreiche Drachen-, Stillleben- oder Landschaftsdarstellungen kreieren. Noch angesagter sind aufklebbare Plastiken: Mit winzigen Figuren, Häuschen und Pflanzen wird die DS-Oberfläche zum Diorama für die Hosentasche. Einige der in den Geschäften präsentierten Handhelds sind kaum noch als solche zu erkennen, sondern ähneln eher einer Mini-Modelleisenbahnlandschaft. Ob man mit diesen Kunstwerken noch spielen kann, bleibt das Geheimnis der fingerfertigen Besitzer. ■

LIEBLICH Handheld-Aufkleberkits gibt es natürlich auch in Pastelltönen speziell für Frauen und Mädchen. BILD: N-ZONE

LEUCHTENDES BEISPIEL In den Handheld- und Handy-Bastelabteilungen werden fertig verzierte Handys und Gegenstände gezeigt, um den Heimwerkern Anregungen zu geben. BILD: N-ZONE

RETRO-MANIA Für umgerechnet 70 Cent kann man hier versuchen, sich alte NES-Spiele zu angeln. BILD: N-ZONE

Fakten

- Kippsicheres Balance Board liegt bei.
- Enthält auch Yoga-Übungen
- Wahlweise mit Trainer oder Trainerin
- Erscheint im Frühjahr/ Sommer 2008 in Europa
- Für bis zu 136 kg geeignet

Spielend fit mit der Wii?

Brigitte-Diät und „Iss die Hälfte" bewirken nichts? Dann steigt doch mal auf dieses Schlankmach-Brett!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Nötig hätte die Pfundskur mit dem Balance Board eigentlich niemand von uns, dennoch sitzt die N-ZONE-Redaktion beim *Wii Fitness*-Praxistest gebannt vor dem Bildschirm. Die knappe Bestandsanalyse nach dem Auspacken: Das Plastikbrett ist sehr hochwertig verarbeitet, wird mit vier AA-Batterien betrieben (die übrigens schon beiliegen) und die Synchronisation zur Konsole erfolgt kabellos. Wir steigen mit beiden Füßen – und natürlich ohne Schneeschuhe! – aufs Board und halten Balance.

BMI – BEI MIR IDEAL

Los geht's mit der Ermittlung eures Body Mass Index – dieser Wert gibt an, ob ihr unter-, normal- oder übergewichtig seid. Dazu gebt ihr eure Größe und Geburtsdaten ein. Nach der Wahr eurer Mii sind wir im Hauptmenü angekommen und wagen uns an die ersten Trainingseinheiten heran. Wir beginnen mit Dehnübungen, die uns mächtig ins Schwitzen bringen: Beim Yoga bewegen wir unsere Arme und Beine wie auf dem Bildschirm gezeigt in die korrekte Position – sogar die Atmung wird visuell dargestellt. Dies verleiht dem Ganzen eine anspruchsvolle Note, denn an dieser Stelle wären die Miis ausnahmsweise unangebracht gewesen. Die von uns gewählte Übung (Hände über dem Kopf zusammenführen, Bein anwinkeln) erfordert Balance und ein hohes Maß an innerer Ruhe. Bei den Liegestützen stemmen wir die Arme schließlich aufs Brett und gehen zur richtigen Zeit mit dem Körper zu Boden. Damit der Kopf nicht verdreht werden muss, um auf den Fernseher zu blicken, wird jeder Wechsel der Körperhaltung mit einem Ton angekündigt. Nach 20 Liegestützen tragen wir eine sehr gesunde Farbe im Gesicht und wagen uns an eine scheinbar schonendere Übung heran – das Joggen. Doch denkste, das schlaucht sogar noch mehr! Das Balance Board wird hier gar nicht benötigt, stattdessen stecken wir die Wii-FB in unsere Hosentasche und trampeln (ähnlich einem Laufband) auf der Stelle. Der Bildschirm zeigt dabei euer Mii, wie es durch einen Park schlendert und befreundeten Miis während des Joggings zuwinkt. Sogar das Pixel-Abbild von Mario entdeckten wir als Graffiti an einer Mauer. Diese Übung ist klasse inszeniert und auch sehr bewegungsintensiv. Zwei Stunden später schalteten wir sogar eine erweiterte Variante des Lauftrainings frei: zehn Minuten am Stück joggen. Und dürfen wir euch eines verraten? Wir haben auch diese Disziplin mit zusammengekniffenen Lippen durchgestanden!

Balance Board im Allrounder-Check

Ist das Balance Board nur für Wii Fitness geeignet? Wir tasten das Turnbrett auf weitere potenzielle Einsatzgebiete ab!

Ego-Shooter
Das Ducken, beispielsweise in *Red Steel*, erfolgt zumeist über einen Tastendruck. Mit dem Balance Board könnte ein Schleichgang künftig ganz realistisch erfolgen – mit geduckter Haltung des Spielers! Nachteil: Zum Spielen müssten man aufrecht stehen.
Auf Dauer wäre das doch arg ermüdend – wir glauben eher nicht dran.

Ego-Shooter-Potenzial: ★★★★★

Rennspiele
Da sind wir uns einig: *Mario Kart* möchten wir nicht mit dem Balance Board spielen. Dafür wäre das Wii-Zubehör schlichtweg nicht geeignet. Aber wie wäre es mit Ski-Simulationen à la *RTL Winter Sports 2008*? Anlauf nehmen, Abspringen und Balance halten wäre mit dem Balance Board ohne Abstriche möglich. Wir sind schon jetzt euphorisch!

Rennspiel-Potenzial: ★★★★★

Tanzspiele
Musik- und Tanzspiele (hier gezeigt: *Dancing Stage Hottest Mix*) mit dem Balance Board? Her damit! Die spielerischen Möglichkeiten, die sich durch die Erkennung eurer Körperhaltung ergeben, sind für uns überaus reizvoll: So könnte euch das Spiel beispielsweise auffordern, euren Körperschwerpunkt nach vorne zu verlagern.

Tanzspiel-Potenzial: ★★★★★

MINISPIELE, MAXISPASS

Es folgt der Startschuss für die Minispiele: Beim Abfahrtsski neigen wir den Oberkörper nach vorne, um zu beschleunigen, und bewegen den Körperschwerpunkt nach links und rechts, um die Fähnchen zu passieren. Selbst nach zwanzig Versuchen war unsere Motivation für neue Rekorde ungebrochen – diesen Ansporn boten nicht viele Casual Games in letzter Zeit. Auch das Murmel-Minispiel – ihr lotst Kugeln mittels Körperbewegungen ins Ziel – ist ein echter Zeitkiller. Nur das Seil-Balancieren haute uns wenig vom Hocker. Hier fanden wir es etwas zu schwierig, im Spiel ein Bein vor das nächste zu setzen. Wesentlich lustiger: Hula-Hoop. Die Hüfte mehrere Minuten kreisen zu lassen ist nicht nur schweißtreibend, sondern auch beim Zusehen urkomisch.

FINALES FITNESS-FAZIT

Nach unserer vierstündigen Test-Session hatten wir einen Großteil der Minispiele freigeschaltet und ziehen ein klares Fazit: Spielspaß auf vollen Touren, Bewegungserkennung makellos, Hardware überzeugend – von *Wii Fitness* werden wir noch des Öfteren hören! Übrigens nicht wundern: Zwar lautet der Titel in Japan *Wii Fit*, aber für Europa ist eine Umbenennung in *Wii Fitness* im Gespräch. Sogar den Zusatz „Ihr Personal Trainer" entdeckten wir schon jetzt auf der Nintendo-Presseseite. Europäischer Release: Wahrscheinlich erst im Sommer dieses Jahres. ■

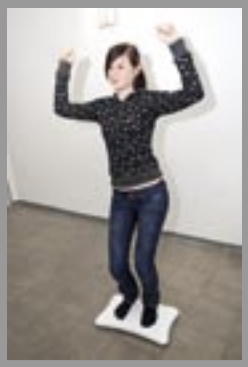
CHRISTOPH KRAUS
lässt Burger und Chicken Wings verdampfen.

Darf ich vorstellen: Der neue Dr. Kawashima ist da! *Wii Fitness* wird mit Sicherheit einen ähnlichen Boom auslösen wie seinerzeit das Gehirn-Jogging-Phänomen. Die Minispiele machen sehr großen Spaß, wecken die Lust am „Highscoren" und die Seriosität kommt dank der Yoga-Übungen auch nicht zu kurz. Ich verwette meinen Hintern darauf, dass die Anti-Kalorienbombe *Wii Fitness* auch in Deutschland einschlagen wird – das N-ZONE-Team freut sich schon jetzt auf heiße Bikini-Bilder der Werbepatinnen.

KATHA MACHT YOGA Körperbeherrschung ist bei den Yoga-Figuren Pflicht. BILD: N-ZONE

SLALOM Linksrum, rechtsrum, und immer schön nach vorne beugen! BILD: N-ZONE

HULA-HOOP Diese Ganzkörper-Übung schaut ganz schön bescheuert aus – außer bei Katharina! BILD: N-ZONE



GIB GUMMI! Das Balance Board wird bei diesem Spiel ausnahmsweise nicht benötigt. BILD: N-ZONE

POWER ON Den Einschaltknopf des Balance Boards könnt ihr bequem mit dem Fuß erreichen. BILD: N-ZONE

BATTERIE-TRESOR Der Sync-Button verbirgt sich im Innenteil des Batteriefachs. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

HOCH HINAUS Mit einem Schwung nach oben befördert ihr euren Gegner in die Lüfte, wo ihr ihn weiter bearbeiten könnt. Lange Combos werden als Bildschirmmeldung angezeigt. Die Gesten-Steuerung velangt viel Präzision und Geduld für solche Schlagketten. BILD: N-ZONE

Soulcalibur Legends

Wir sind mit Siegfried, Ivy und Co. in die Schlacht gezogen!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Eine schlaue Redensart lautet, man solle Feuer nicht mit Feuer bekämpfen. Der junge Recke Siegfried sieht das aber anders. Denn er weckt das Dämonenschwert Soul Edge aus seinem Schlaf und macht sich daran, seinen Vater zu rächen. Der starb bei der Verteidigung Wiens gegen den bösen Sultan Barbaros, der im Besitz von Soulcalibur ist – dem Gegenstück zu Soul Edge. Das klingt so weit wie ein Handlungsstrang aus den *Soulcalibur*-Prügelspielen, ist aber der Anfang von *Soulcalibur Legends*, einem Action-Adventure im Universum der Spieleserie. Eure Aufgabe ist es, als Siegfried die verstreuten Splitter von Soul Edge zu finden, dem Schwert zur alten Kraft zu verhelfen und Barbaros zu besiegen. Auf dem Weg trefft ihr viele bekannte *Soulcalibur*-Charaktere, die euch unterstützen oder herausfordern.

SCHWINGT DAS SCHWERT

Bis der Abspann über den Bildschirm flimmert, müsst ihr jede Menge kleiner Missionen bestreiten und viele Dialog-Sequenzen – die meist als langweilige Standbilder mit Text präsentiert werden – verfolgen. Die Missionen sind sich allesamt recht ähnlich. Meist müsst ihr alle Gegner töten, manchmal gibt es zusätzlich ein Zeitlimit. Sobald ihr euren ersten Mitstreiter gefunden habt, könnt ihr vor jeder Aufgabe zwei Charaktere wählen, zwischen denen ihr per Knopfdruck hin- und herwechseln könnt. Durch die geradlinigen Levels bewegt ihr euch per Analogstick. Angriffe führt ihr durch Schwingen der Wii-FB aus. Je nachdem, in welche Richtung ihr den Controller schwingt, löst ihr horizontale Schwünge, vertikale Hiebe oder Stöße aus. Schwingt ihr das Nunchuk, macht ihr einen Ausweichschritt. Beide Gesten miteinander kombiniert ergeben neue Angriffe. Außerdem könnt ihr mit dem

Fakten

- Sieben spielbare Charaktere …
- … inklusive Lloyd aus Tales of Symphonia
- Vier Waffen pro Charakter freispielbar
- Koop- und Versus-Modi für zwei Spieler
- Unterstützt 16:9 und 480p

GROSSER BROCKEN Die Bosskämpfe verlangen Taktik – normale Gegner eher nicht. BILD: N-ZONE

DIE WAFFEN EINER FRAU Ivy ist sehr schnell, teilt aber wenig Schaden aus. BILD: N-ZONE

RAMMBOCK In machen Levels gibt es zerstörbare Objekte, die oft etwas deplatziert wirken. BILD: N-ZONE

MIT- ODER GEGENEINANDER Die Mehrspielermodi sind nett, aber fesseln nicht lange. BILD: N-ZONE

ÖDE EINLAGEN Die Story des Spiels wird von Standbildern und viel Text vorangetrieben. BILD: N-ZONE

WIEDERSEHEN Im Rahmen der Handlung trefft ihr auf viele bekannte Spielcharaktere. BILD: N-ZONE

C-Knopf Special-Moves entfesseln. Das alles funktioniert grundsolide und erlaubt euch, viele Gegner schnell außer Gefecht zu setzen, auch wenn die Controller-Gesten leider nicht in allen Fällen korrekt erkannt werden.

ÖDE MISSIONEN

Nach den ersten spaßigen Keilereien macht sich jedoch schnell Ernüchterung breit. Das Kampfsystem ist viel zu seicht, um lange zu motivieren, die Missionen und Umgebungen wiederholen sich oft und die automatische Kamera reagiert viel zu langsam, was gerade bei größeren Schlachten hinderlich ist. Hin und wieder lockern Fallen, Bossfights oder simple Rätsel das Geschehen auf. Viel zu schnell entwickelt sich der Spielverlauf jedoch zur Routine – insbesondere, da ihr immer wieder gegen dieselben Gegnertypen kämpfen müsst. Kleinere Rollenspielelemente wie das Aufleveln der Waffen können daran nichts ändern. Auch technisch kann der Abenteuer-Ableger der *Soulcalibur*-Reihe nicht wirklich begeistern. Die Spielfiguren sind recht detailreich und gut animiert, die Levels und Gegner wirken oft trist und abwechslungsarm. Immerhin bietet das Spiel den sauberen 480p-Modus, einen Breitbild-Modus und läuft sehr flüssig. Auch die orchestrale Musik und die englischen Sprecher machen einen netten Eindruck, ändern aber nichts am mäßigen Gesamteindruck des Spiels.

» Viel zu schnell entwickelt sich der Spielverlauf zur Routine. «

KEILEREI ZU ZWEIT

Einen Mehrspielermodus gibt es übrigens auch – für zwei Spieler und mit vertikal geteiltem Bildschirm. Ihr kämpft euch dabei entweder gemeinsam durch freigeschaltete Missionen, besiegt in der Arena um die Wette Gegner oder haut euch gegenseitig auf die Mütze. Mehr als eine Dreingabe ist der Zweispielermodus aber nicht. Fans von *Soulcalibur*, die gerne in die Geschichte der Kämpfer eintauchen wollen, könnten mit *Soulcalibur Legends* einigermaßen glücklich werden. Objektiv gesehen ist der Titel leider nur ein durchweg mittelmäßiges Action-Adventure, dem es zu keinem Zeitpunkt gelingt, wirklich zu beeindrucken. Schade, denn die solide Steuerung und die bekannten Charaktere haben jede Menge Potenzial. Leider wurde kaum etwas davon genutzt und wir hoffen, dass der nächste *Soulcalibur*-Titel für Wii einer von dem Typ ist, bei dem sich die Entwickler auskennen – nämlich ein Prügelspiel! ■

EFFEKTREICH Die Spezialattacken hauen rein – auch optisch, bringen aber kaum Abwechslung ins Spiel. Ein grüner Balken am oberen Bildschirmrand zeigt eure verbleibende Spezial-Energie an. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
hat ein Déjà-vu.

Moment mal!? Hab ich diesen Level nicht schon vor einer Stunde gespielt? Sah doch genauso aus! Und die Gegner sind auch dieselben. Ach nee, doch nicht. Diesmal biege ich schließlich irgendwann in eine andere Richtung ab. Oh Mann, ich muss sagen, ich bin wirklich enttäuscht von *Soul Calibur Legends*. Der Spielverlauf ist trotz des an sich stimmigen Gameplays so was von öde, dass es schwer fällt, am Ball zu bleiben. Bei den endlosen Dialog-Textboxen zwischen den Missionen schalte ich dann endgültig ab.

SOULCALIBUR LEGENDS

Genre:	Action
Hersteller:	Namco Bandai
Entwickler:	Namco Bandai
Sprache:	Englisch
Sprachbarriere:	Niedrig
Europa-Termin:	2008
Spieler:	1-2
Web:	www.soulcalibur.com
Alternativen:	Spider-Man 3

- Schöne Musik-Untermalung
- Gastauftritte vieler bekannter Kämpfer
- Spielerisch eintönig
- Langweiliges Leveldesign

WERTUNG STEUERUNG 78% GRAFIK 68% SOUND 79%

MULTIPLAYER **63%** SINGLEPLAYER **65%**

Durch und durch mittelmäßiges Monsterkloppen ohne großen Tiefgang. Da wäre mehr drin gewesen!

Hama Boxhandschuhe

Für Rabiate: Mit Hama voll auf die Zwölf!

Ihr könnt vom *Wii Sports*-Boxen nicht genug bekommen? Dann sind die Handschuhe von Hama vielleicht genau das Richtige, um das Spielgefühl etwas „realistischer" zu gestalten. Einfach Wii-Mote und Nunchuk-Controller in die schwarzen Fäustlinge gesteckt – fertig. Dann dürft ihr kräftig Jab, Cross und Hook schlagen und euch dabei wie Klitschko und Co. fühlen. Dumm nur, dass sämtliche Bedienelemente der Wii-Mote verdeckt sind und der Nunchuk ordentlich auf den Handrücken drückt. Autsch! ■

TEST
HAMA BOXHANDSCHUHE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Hama
Web:	www.hama.de
Preis:	ca. € 19,-
Preis-Leistung:	Zufriedenstellend

- Lustige Spiel-„Erweiterung"
- Cooles Free-Fight-Glove-Design
- Funktionstasten nicht mehr zugänglich
- Tragekomfort nicht optimal

WERTUNG ★★½☆☆

Spaßiges, wenn auch recht sinnfreies Gimmick mit Verbesserungspotenzial – vor allem, was Tragekomfort und Bedienbarkeit anbelangt.

Madrics Console Stand

Für Ordnungsliebende: Standfuß mit Stauraum

Dieses horizontale Aufbewahrungssystem sorgt für einen ordentlichen „Spielplatz". Wii-Mote und Nunchuk finden im rechten Teil des Ständers unter der Klappe ein sicheres, mit Schaumstoff ausgekleidetes Zuhause. Daneben ist ein separater Belüftungskanal untergebracht, der ein Überhitzen der Konsole verhindert. An der Vorderkante gibt es einen speziellen Einschub für die Sensor-Bar. Das Zubehörteil ist lizenziert und trägt das offizielle Nintendo-Gütesiegel. Die Materialqualität ist ordentlich, die Verarbeitung ebenfalls. ■

TEST
MADRICS CONSOLE STAND

Typ:	Aufbewahrung
Hersteller:	Madrics
Web:	www.madrics.welike2play.com
Preis:	ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Zufriedenstellend

- Durchdachtes Design
- Stauraum für Wii-Mote und Nunchuk
- Lizenziertes Produkt
- Akzeptabler Preis

WERTUNG ★★★★☆

Wer's gerne aufgeräumt hat, darf hier getrost zugreifen. Der Console Stand von Madrics ist zwar nicht unbedingt ein Blickfang, aber allemal funktionell.

Madrics Robo Armor für DS Lite

Für Fans: Mario und Co. schützen den DS.

Ein weiteres offizielles Produkt mit Nintendo-Siegel ist die Robo Armor für den DS Lite. Die Schutzhülle ist in wenigen Sekunden montiert und schützt euer Handheld vor Gebrauchsspuren. Bei einem Sturz auf harten Boden hält sich die Schutzwirkung aber in engen Grenzen. Dafür bietet die „Rüstung" auf der Unterseite sogar vier Gummi-Standfüße, durch die der DS Lite auch besser in der Hand liegt. Zudem zieren die Robo Armor schicke Motive. Neben der Version mit Mario & Joshi gibt es beispielsweise auch Donkey- und Diddy Kong. ■

TEST
MADRICS ROBO ARMOR

Typ:	Aufbewahrung
Hersteller:	Madrics
Web:	www.madrics.welike2play.com
Preis:	ca. € 13,-
Preis-Leistung:	Gut

- Schicke Motive mit Mario und Co.
- Griffige Gummiflächen auf der Unterseite
- Offiziell lizenziertes Produkt
- Kaum Schutz bei Sturz

WERTUNG ★★★½☆

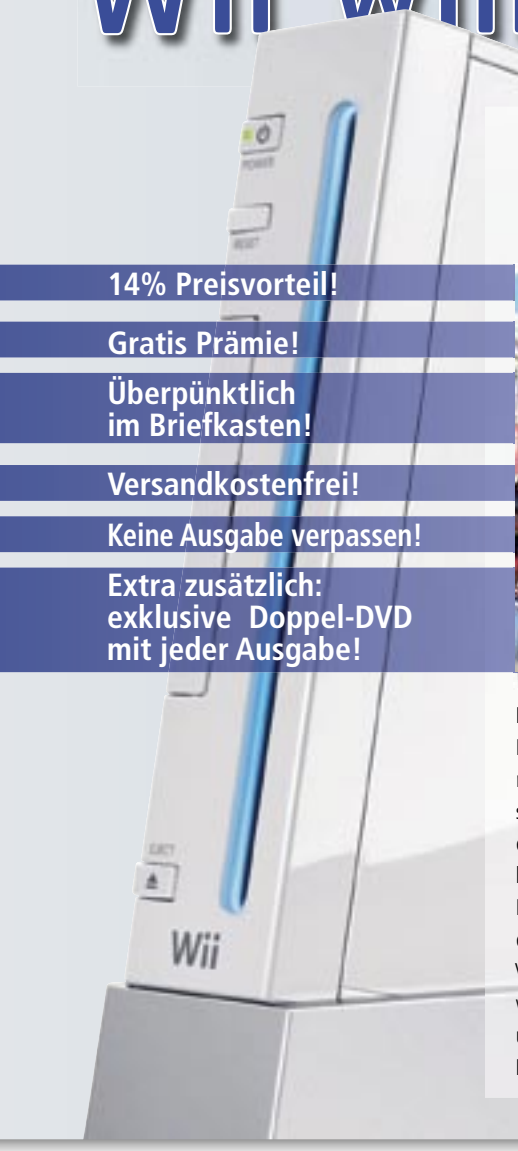
Die Robo Armor verhindert Kratzer und wertet euren DS Lite optisch auf. Je nach Motiv in Weiß, Schwarz oder Pink erhältlich.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
Ladestation	Zubehör	Bigben	€ 20,-	★★★★★
Remote Cover	Zubehör	Brooklyn	€ 10,-	★★★☆☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 25,-	★★★½☆
RGB-Kabel	Zubehör	Snakebyte	€ 20,-	★★★½☆
WiiStand	Zubehör	Bigben	€ 17,-	★★★½☆
Wireless Sensor Bar	Zubehör	Hama	€ 15,-	★★★★☆
Wii Dual Charger	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★★
Nyko Charge Station	Zubehör	Nyko	€ 25,-	★★★★★

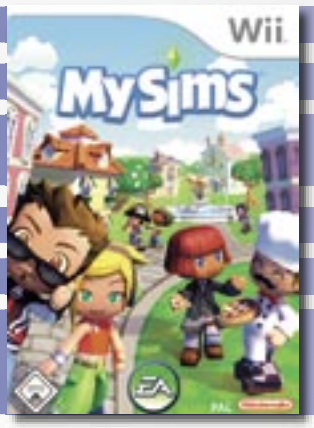
Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
Crystal Pack	Zubehör	Logic3	€ 15,-	★★★★☆
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
DS-Headset	Zubehör	Logic3	€ 10,-	★★★☆☆
DS Lite Reiseset	Zubehör	Madrics	€ 25,-	★★★★☆

Wii will entertain you!



JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

- 14% Preisvorteil!
- Gratis Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Extra zusätzlich: exklusive Doppel-DVD mit jeder Ausgabe!



MySims (Wii)
Erkunde mit MySims eine komplett neue Welt - eine Welt, die du gestalten kannst! Ziehe in eine Stadt, die in letzter Zeit einige Probleme hatte. Mit ein wenig Kreativität und Hilfe der anderen Bürger kannst du diesen Ort jedoch aufblühen lassen. Verbessere die Stadt, um neue Bewohner anzuziehen, vom Chefkoch und Floristen bis hin zum DJ.
Prämien-Nr.: 003306

NFS ProStreet (Wii)
Mit Need for Speed ProStreet tauchst du tief in die Streetracing-Szene ein und begibst dich an die spannendsten Schauplätze der Welt, um den Kampf um die Krone der Streetracer aufzunehmen. Dein Ziel ist es, das ultimativ getunte Auto zu bauen und mit ihm an packenden Showdowns teilzunehmen.
Lieferung sobald verfügbar
Prämien-Nr.: 003307

Harry Potter 5: Orden des Phönix (Wii)
Die Wii-Fernbedienung ist euer Zauberstab! Helft Harry Potter durch sein fünftes Jahr in Hogwarts und erkundet die detailgetreu nachgebildeten Schauplätze des aktuellen Kinofilms. Zahlreiche Geheimnisse warten nur darauf, von euch entdeckt zu werden. Auf ins Abenteuer!
Prämien-Nr.: 003249

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

PN PR 42

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

»Seit der Leserbrief veröffentlicht wurde, bekamen wir ständig neue Mitglieder«

Vor zwei Ausgaben druckten wir den Leserbrief einer sympathischen Gruppe von Nintendo-Fans ab. Wir hätten nie gedacht, dass die Resonanz darauf so stark ist. Aber lest am besten selbst …

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Hoffentlich wird *Mario Kart Wii* nicht verschoben …
FLORIAN HUBER

Ich wünsche euch eine schöne Weihnachtszeit und einen guten Rutsch.
FRANK MEESE

2008 wird das *Smash Bros.*-Jahr! Ich freu mich drauf!
MARKUS

Dieses *Wii-Ware-Pokémon*-Spiel sieht ja schrecklich aus!
ROBERT W.

Super Mario Galaxy beweist es: Wii-Games können richtig toll aussehen. Die Entwickler sollen sich mehr Mühe geben!
HOLGER

Der Sterne-Umrechnungskurs für Wii-Punkte ist ganz schön happig.
TOBIAS

DANKE, N-ZONE!

Hey, Nintendo-Zocker!
Erstmal natürlich ein Lob an euch für eure Zeitschrift. Und ein noch größeres Danke für das Abdrucken unseres Leserbriefes in der Ausgabe 128. Seit der Leserbrief veröffentlicht wurde, bekamen wir ständig neue Mitglieder. Mittlerweile haben wir insgesamt 117 Mitglieder. Wir haben auch nun eine eigene kleine Homepage: www.nintendo-rulez.de.tl! Dort könnt ihr euch einige Bilder zu den Treffen anschauen. Nebenbei fand Anfang Dezember das 7. Gruppentreffen statt, wo auch einige der N-ZONE-Leser erschienen. Drei davon nahmen dafür einen Weg von 200 Kilometern auf sich. Jedenfalls wächst unsere Gruppe dank euch beständig. Ich habe außerdem das aktuelle (noch unbearbeitete) Gruppenfoto beigelegt, diesmal waren 43 Mitglieder dabei.
STARWOLF

NOCHMALS DANKE, N-ZONE!

Hallo N-ZONE-Team,
ihr habt im Heft 12/07 einen Leserbrief von Ziggy-X, dem Leiter der stayblue-Gruppe „Nintendo_Rulez" abgedruckt. Ich habe mich sofort ins Netz gehängt und bin jetzt Mitglied dieser Gruppe. Selbstverständlich war ich beim letzten Gruppentreffen dabei und es hat riesig Spaß gemacht. Vielleicht solltet ihr öfter auf solche Gruppen aufmerksam machen, damit jeder Zockerfreunde in seiner Nähe finden kann. Jetzt allerdings noch ein Kritikpunkt: Ich bin von *Super Mario Galaxy* sehr begeistert. Aber 96 % ist eindeutig überbewertet, da das Spiel zu leicht und das Leveldesign nicht immer sehr abwechslungsreich ist. Vergleicht doch beispielsweise mal die Honeyhive Galaxy mit der Goldleaf Galaxy. Die eine ist ein fast genaues Spiegelbild der anderen. Trotzdem lese ich euer Heft jeden Monat gerne. Macht weiter so!
DARNJL

MEHR KOOP-ROLLENSPIELE, BITTE!

Hey liebes N-ZONE Team,
ich bin wirklich ein großer Nintendo-Fan! Schon seit 1999 bin ich im Nintendo Club. Aber was ich wirklich vermisse, ist ein richtig gutes Rollenspiel, das man auch zu zweit, dritt oder viert spielen kann. Nintendo kann wirklich viele gute Spiele herstellen und ich bin sehr zufrieden, aber es fehlen immer noch Kleinigkeiten. Ich hoffe, dass sich die Leute von Nintendo das mal zu Herzen nehmen!

Mit freundlichen Grüßen
AARON FERBER

KRITIK AN NINTENDO

Hallo, N-ZONE-Leute!
Zuerst einmal großes Lob an eure Zeitschrift. Sie ist die beste Games-Zeitschrift, die ich kenne, und ich hole sie mir auch jeden Monat.
Doch nun zu meinen eigentlichen Thema. Warum wird Europa immer von Nintendo vernachlässigt? Erst vor Kurzem habe ich auf einer Internetseite gelesen, dass *Super Smash Bros. Brawl* wohl nicht vor Juli bei uns in Europa erscheint, während es in den USA und in Japan schon im Januar bzw. Februar rauskommt! Dabei ist dieses Spiel aber leider nicht das einzige. Ich warte schon seit Monaten auf einen Releasetermin für *Fire Emblem*. Ich finde es zwar auch gut, dass man neuerdings seine Sterne in VC-Punkte tauschen kann, aber die Art, wie Nintendo es macht, hätte besser sein können. Schließlich muss man 40 bis 60 Euro ausgeben, um 250 Sterne zu bekommen, und dafür bekommt man nicht einmal 100 VC-Punkte! Man hätte einen Tauschkurs von 1:1 machen sollen und es dürfte auch keine Begrenzung geben, wie viele Karten man pro Tag bekommt.
SEBASTIAN

Leserbriefe

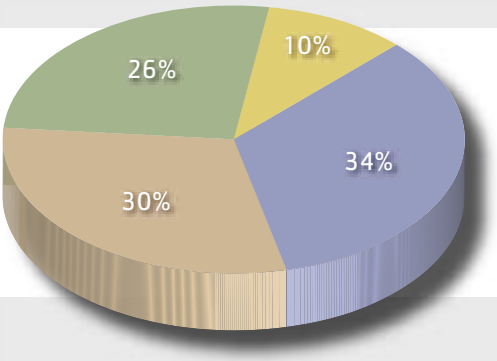
KRITIK AM VC-TAUSCHKURS

Hallöchen N-ZONE, hallo N-ZONE-Leser,
Erst einmal: Euer Heft ist echt toll! Und ich finde es auch super, dass ihr Kritik an euch in euer Heft mit hineinnehmt! Was ich eigentlich sagen wollte: Die Leser und auch ihr erinnert euch bestimmt an den VC-Kritiker Moritz. Ich selbst heiße Moritz und verstehe nicht, warum er meckern muss! Ist es Pflicht, sich VC-Spiele zu laden? Soll er es doch sein lassen! Ich schätze, dass er noch etwas jünger ist (ich selbst bin auch erst 13) und nicht einschätzen kann, was Spaß macht. Er sollte mal die VC ausprobieren, dann würde er von Spielen wie *Super Mario World*, *Super Mario 64*, *Mario Kart 64* usw. nicht mehr wegkommen! Da ich aber auch „nur" einen Nintendo DS und eine Wii besitze, kann ich nicht allzu viel meckern, denn ich spiele diese Spiele nicht regelmäßig, sondern bei LAN-Partys und Freunden und das macht zusammen und alleine Spaß! Also mal von Moritz zu Moritz: Insgesamt macht die VC sehr viel Spaß, du musst es nur einmal ausprobieren!
So, meine Meinung bin ich losgeworden! Viel Spaß noch mit der VC und liebe Grüße

MORITZ ANDERLOHR

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

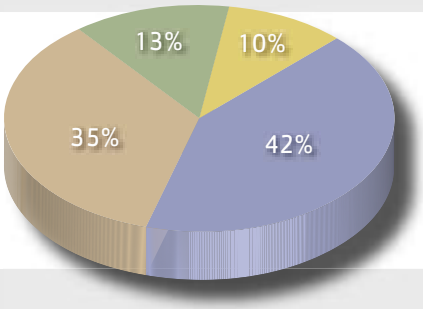


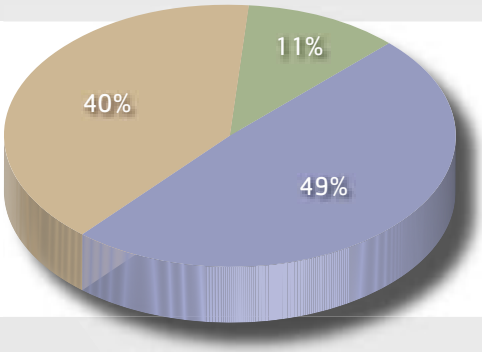
Habt ihr Interesse an Nintendos Gehirn-, Englisch- oder Augen-Trainings-Spielen?

- Ja klar, ich finde diese Titel sehr spannend.
- Sie sind eine nette Idee – mehr nicht.
- Brauche ich nicht wirklich. Ich zocke lieber echte Games.
- Finde ich ganz schrecklich!

Werdet ihr die Games Convention 2008 besuchen?

- Ja, definitiv
- Höchstwahrscheinlich
- Vielleicht
- Nein



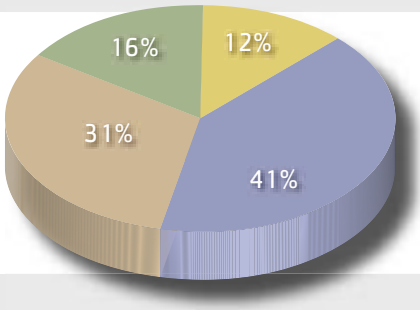


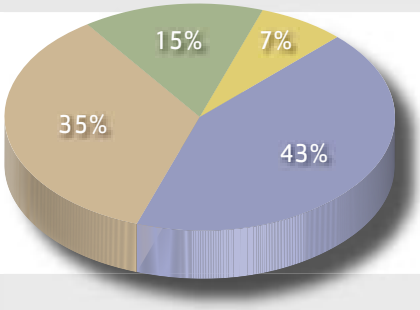
Wünscht ihr euch mehr Point&Click-Adventures für Wii und DS?

- Ja, unbedingt!
- Ist mir völlig egal.
- Nein, ich mag keine Adventures.

Spielt ihr neben Videospielen auch regelmäßig Brett- und Kartenspiele?

- Ja, oft
- Ja, unregelmäßig
- Ja, aber sehr selten
- Nein





Wünscht ihr euch Voice-Chat für die kommenden Wii-Online-Games?

- Unbedingt!
- Ist eine nette Idee, könnte Spaß machen
- Nein, brauche ich nicht wirklich
- Auf keinen Fall! Voice Chat nervt einfach.

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Im Leben eines Spieleredakteurs gibt es nicht immer nur Spaß und Sonnenschein, manchmal hat man auch miese Laune. Wie schön, wenn man dann einen netten Thread im N-ZONE-Forum findet, um ihn in die Leserbrief-Ecke einzubauen. Der User „Krunkalunga" hat jemandem damit ganz schön den Tag versüßt. Er fragte euch: „Was hat euch heute den Tag versüßt?" Gute Frage! Hier einige der Antworten.

Krunkalunga
Jeden Tag erleben wir Situationen, die uns zum Schmunzeln verleiten oder uns einfach den einen Moment als vollkommen betrachten lassen. Ich möchte eure Erlebnisse hören, die euch euren Tag versüßt haben, damit wir mit diesem Thread lernen, die Kleinigkeiten in unserem Leben zu schätzen. Die Idee zu diesem Thread kam mir, als ich heute Morgen zur normalen Uhrzeit aufstand und nach dem Frühstück bemerkte, dass ich montags eigentlich eine Stunde länger schlafen kann. Also hüpfte ich nochmal für 50 Minuten ins Bett. Dies erfreute mich so sehr, dass ich dieses Erlebnis mit euch teilen möchte und sogleich eure Erfahrungen lesen will.
Jetzt seid ihr dran! Postet die Kleinigkeiten, die euch heute den Tag versüßten!

Ville
Mir hat Rock am Ring das ganze Wochenende versüßt!

Gabagandalf
Nachdem ich heute dachte, dass mein Tag im A**** ist, weil ich nur fünf Stunden gepennt hab, habe ich meine Matheklausur wiederbekommen – mit 15 Punkten (1+). Damit war mein Tag dann gerettet.

Splatterwolf
Also Kleinigkeiten. Na ja, am meisten freue ich mich darüber, wenn es meiner Umwelt gut geht, wenn mein Bruder eine gute Note von der Schule mit nach Hause bringt. Wenn meine Mutter für uns kocht und sich freut, wenn es uns schmeckt. Wenn mein kleiner Sohn lächelt. Ich habe mich eigentlich mein Leben lang nur gefreut, wenn es anderen gut ging, außer sie hatten es in meinen Augen nicht verdient. Mir muss es dabei nicht mal annähernd gut gehen. Aber wenn ich weiß, dass es meinen Liebsten gut geht, dann versüßt es mir den Tag.

Nami-Lamb
Zum ersten Mal *Resident Evil 4* gespielt. Es war super.

ShyGuy2
Hab 100 Sterne in *Super Mario Galaxy*!

DSfreak89
Ich hatte gerade meine Nachtfahrt! Jetzt kann die Führerscheinprüfung (Auto) endlich kommen!!!

PlunderDennis
Die kernlosen Weintrauben, die ich gerade esse. Ich liebe Obst!

freak
Das bittersüße Lachen auf den Lippen des kleinen Jungen, dem ich den roten Kirschlolli geschenkt habe – und dabei liebt er Erdbeeren.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

KRITIK AN DER MARIO-WERTUNG

Hallo, N-ZONE-Team!
Erst einmal ein dickes Lob an euch. Ich habe euer Magazin zwar erst seit etwa einem Monat abonniert, besitze aber schon um die 50 Ausgaben. Ich muss sagen, dass die N-ZONE die mit Abstand beste Zeitschrift ist, macht also weiter so! Jetzt aber ein wenig Kritik: Ich habe mich sehr auf *Super Mario Galaxy* gefreut, aber die Freude nahm schon am Samstagmorgen nach dem Kauf ein Ende, da für mich nach neun Stunden mit 120 Sternen Schluss war. Am Sonntag war ich dann auch mit Luigi durch! Nun, das Spiel war ja schön, der Umfang und der Schwierigkeitsgrad jedoch auf NES-Niveau! Somit hat dieses Spiel meiner Meinung nach (aufgrund meiner riesigen Enttäuschung) HÖCHSTENS 89 % verdient! Eine Mission war nach ca. fünf Minuten abgeschlossen, nicht zuletzt wegen der linearen Levels und des bescheidenen Schwierigkeitsgrades. Ich empfehle das Game jedoch trotzdem jedem, der Fan kunterbunt gestalteter Grafik ist und der nur wenig Wert auf Langzeitmotivation legt.

Mit freundlichen Grüßen,
JULIAN

KoMiiker-Wettbewerb

Unserem Forenuser „ShyGuy2" verdankt ihr unseren neuen KoMiiker-Wettbewerb. Hier baut ihr ein möglichst verrücktes Mii. In jeder Ausgabe machen wir euch Vorgaben, die euer Mii erfüllen muss, den Rest bestimmt ihr selbst. Macht ein Foto eures fertigen Miis und schickt es an redaktion@n-zone.de! Wer das abgefahrenste Mii gebaut hat, darf sich auf ein nettes Spiel freuen! Bei exakt gleichen Einsendungen entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein verrücktes Mii mit umgedrehtem Gesicht. Aus den vielen kreativen Einsendungen kürten wir Fabian Schmidt aus Oldenburg zum Sieger. Herzlichen Glückwunsch!

Diesmal suchen wir das verrückteste Mii ohne Nase. Wie das geht? Versucht es einfach mal – viel Erfolg!

Einsendeschluss: 19. Januar 2008

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Smarty Pants (Wii)

BILD: ELECTRONIC ARTS

KOPFÜBER Besonders die Idee, die Zähne aus einer Brille zu bauen, kam gut bei uns an. BILD: PRIVAT

Hallo Julian,

wir kennen das Gefühl, wenn man sich auf ein neues Spiel freut und dann der Ärger überwiegt. Im Falle von *Super Mario Galaxy* können wir deine Kritik allerdings nicht verstehen. Die Länge der Missionen empfanden wir als wohltuend – dadurch wird gewährleistetet, dass zu keiner Sekunde Langeweile im Gameplay herrscht.
Für uns ist *Super Mario Galaxy* die 96 Prozent wert – dies unterstreichen auch die internationalen Wertungen. Wenn du mit dem Spiel weniger zufrieden bist, hoffen wir, dass du trotzdem deinen Spaß hattest – wenn auch nicht so lange wie wir. ;-)

VERWIRRUNG UM DEN LAN-ADAPTER

Hallo, liebes N-Zone-Team!
Ich habe mir vor einigen Monaten den WiFi-Connector von Nintendo gekauft, damit ich mit meinem DS auch online spielen kann. Als dann die Wii auf den Markt kam, habe ich in eurer Zeitschrift gelesen, dass der Connector auch mit ihr kompatibel ist. Da das Ganze nicht so gut funktionierte, habe ich mir gestern den Wii-LAN-Adapter gekauft. Zu Hause packte ich das Teil gleich aus, musste jedoch feststellen, dass der Adapter ohne Anschluss an einen Wireless Router nicht funktioniert!? Dann bin ich draufgekommen, dass ich den Wii-LAN-Adapter ja gar nicht brauche, weil ich ja einen Wireless Router habe und die Wii Wireless eingebaut hat! Also meine Frage: Wo steckt der Sinn dahinter, wenn ich einen Wii-LAN-Adapter kaufe und dann dazu einen Wireless Router benötige?

Grüße aus Österreich
CHRISTOPH RAASS

Hallo Christoph, da bist du leider einer Verwechslung aufgesessen. Der Wii-LAN-Adapter ist zum Anschluss der Wii an einen LAN-Router, falls man keinen WLAN-Router besitzt. Da du bereits einen Drahtlos-Router besitzt, hättest du also weder den LAN-Adapter noch den WiFi-USB-Connector kaufen müssen.

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu: Am **30. Januar 2008** stehen wir euch zwischen **17 und 18 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail an **redaktion@n-zone.de** oder per Brief an **Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

BILD: N-ZONE

ANZEIGE

Die N-ZONE als Minimagazin für euer Handy

IM NEUEN LOOK MIT NEUEN FEATURES

Das N-ZONE-Minimagazin für euer Handy ist ab sofort mit vielen neuen Features ausgestattet. Wir sagen euch, was sich geändert hat.

Ab sofort könnt ihr den Internetauftritt der N-ZONE mit eurem Handy, PDA und Blackberry nutzen. Die Darstellung und Navigation der N-ZONE-Webseite wird dabei optimal an das jeweilige Endgerät angepasst. Dafür ruft ihr einfach die Adresse www.videogameszone.de im Browser eures mobilen Endgerätes auf. Hier steht euch eine mobil optimierte Version der neuesten Beiträge direkt aus der N-ZONE-Redaktion zur Verfügung. Nutzt die neuen Features und bewertet die Artikel oder versendet sie per Mail an eure Freunde. Zum Betrachten der Inhalte ist kein Software-Download mehr notwendig. Nutzt dafür einfach den vorinstallierten Browser eures Handys.

Das N-ZONE-Minimagazin ist kostenlos! Ihr zahlt lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters. Diese Gebühren sind von eurem Mobilfunkvertrag abhängig.

MULTIKOMPATIBEL: Das N-ZONE-Minimagazin ist mit fast allen gängigen Handy-Fabrikaten zu empfangen.

SO FUNKTIONIERT'S

So kommt ihr in den Genuss eures N-ZONE-Minimagazins

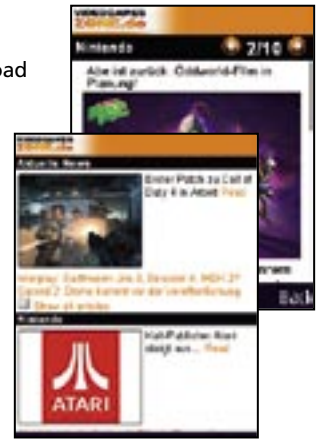
Tippt diese Adresse in den Browser eures Handys!

www.videogameszone.de

Eure Vorteile:

1.) Kein Software-Download mehr notwendig!
2.) Immer aktuelle Beiträge
3.) Möglichkeit der Personalisierung
4.) Multikompatibel

Anmerkung:
Es fallen lediglich die Verbindungskosten eures Netzanbieters an.



Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Wolkenlos bei minus 50 Grad

Könnt ihr euch noch an den Eldin-Brücken-Bug aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess* erinnern? Oder an den Systemabsturz in *Super Paper Mario*? Solche groben Fehler in Spielen sind natürlich sehr ärgerlich. Aber häufig gibt's auch kuriose Bugs, die niemandem weh tun – unser Leser Marcel Klamert hat so einen Ausrutscher entdeckt! Der Wii-Wetterkanal bescheinigte ihm strahlenden Sonnenschein und gleichzeitig eine knisternde Kälte von minus 50 Grad. „Ich war eben noch draußen und hätte es gemerkt, wenn mir vor Kälte die Zockerfinger abgefallen wären", schreibt uns Marcel. Beweis gefällig? Nichts leichter als das:

BILD: MARCEL KLAMERT

Danke für dieses Fundstück, Marcel. Frohes Frieren und bis zum nächsten Monat!

CHRISTOPH KRAUS
22,
Redakteur

Die besten Fan-Projekte

Wii-On: Der aufstrebende Clan für Wii-Zocker!

BILD: PRIVAT

Wii-ON Unser Leser Sebastian Appelt und seine Kumpel haben diese Online-Liga etabliert. Respekt!
BILD: PRIVAT

AUTOR: SEBASTIAN APPELT

Tja, warum sollt ihr genau uns abdrucken und nicht die vielen anderen Ligen? Nun ja, ich würde sagen, dass wir nicht nur irgendeine 5-Minuten-Baukastenseite sind. Wir versuchen DER Anlaufpunkt für Wii-Online-Spiele zu werden. Dazu wurde auch extra ein interner Messenger und eine Free-for-Game-Funktion in unseren Web-Auftritt eingebaut.

DER WII-ON-LEBENSLAUF

Das Projekt Wii-On wurde schon im Oktober 2006 von mir ins Leben gerufen. Die Idee war einfach, es sollte eine Online-Liga für die bald erscheinende Wii werden. So weit, so gut. Nachdem der erste Design-Entwurf stand, sollte es schon bald weitergehen. Mangels Zeit und Interesse seitens des Designers stand das Projekt mehrere Monate lang still. Durch einen Zufall bekam ich genau zu dieser Zeit ein Praktikum, bei der ich CSS lernte. Außerdem stießen zwei weitere Jungs – Lauscher und DrMario – ins Team. Das Projekt Wii-On kam also wieder richtig ins Rollen. Durch die Bekanntgabe eines Release-Termins von *Mario Strikers Charged* wurde auch unser Launch-Termin gesetzt. Seither arbeiten wir mit Hochdruck an dem Projekt und hoffen, dass wir euch eine zuverlässige und gute Liga bieten können. Wir arbeiten schon an neuen Verbesserungen, die auch bald sichtbar werden sollen. Ich würde mich sehr darüber freuen, mit euch die Wii-Online Szene zu „pushen". ■

N-ZONE trifft ...

BILD: N-ZONE

Was für eine Überraschung: Zwischen Glühwein und Nürnberger Bratwürschtla traf Christoph beim Weihnachts-Shopping die N-ZONE-Leserin Jenny Scholz (rechts im Bild). Ein Schnappschuss ist selbstverständlich Pflicht! Und weil Fachsimpeln mit Lesern immer eine schöne Sache ist, hat Jenny uns per Mail sogar ihre Meinung zum *Mario Galaxy*-Schwierigkeitsgrad geschickt:

JENNY SCHOLZ KOMMENTIERT

„Ich finde den Schwierigkeitsgrad gut ausgewogen. Man kommt durchs Spiel, auch wenn man kein Profi ist, aber wenn man alle Powersterne haben will, muss man sich halt ein bisschen mehr anstrengen – siehe Geschicklichkeitslevel. Das eine mit den Klebekokons raubt mir zurzeit den letzten Nerv. Und das Böse ist, ich hab den Stern schon mal gesehen. Grummel! Ich denke, dass *Mario* für die meisten Zocker eine gute Wahl ist, vorausgesetzt man mag diesen pummeligen, kleinen, schnauzbärtigen Klempner." – Schöne Grüße nach Leipzig! ■

powered by SEGA®

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

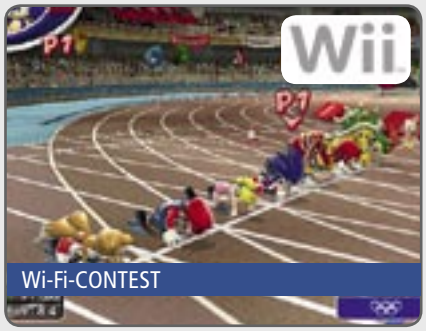
Mario Party DS
Gesucht ist der Highscore im Minispiel namens „Steinblocks Schacht". Allen Teilnehmern viel Glück!

AKTUELLER DS-CONTEST

Super Mario Galaxy
Absolviert das Minispiel „Challenge-Surfen" und versucht, eine besonders gute Zeit zu erreichen. Welcher Leser hat die Nase vorn?

AKTUELLER Wii-CONTEST

Mario & Sonic bei den Olympischen ...
Stellt einen Rekord im 100m-Freistil auf und ladet ihn via Online-Rangliste hoch. Der weltweit höchstplatzierte Leser gewinnt.

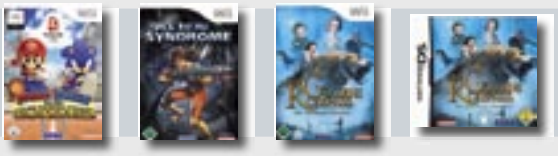


Wi-Fi-CONTEST

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **14. Januar** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:



Highscores aus der letzten N-ZONE

DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN-JOGGING (Codierung)

Platz	Zeit	Name
1.	19 Sek.	Nasser Attar
2.	20 Sek.	Matthias Wirth
3.	23 Sek.	Adrian Schwenkschuster
4.	29 Sek.	Matthias Bouillon
4.	29 Sek.	Stefan Haenlein

SUPER MARIO GALAXY (Buu-Huu-Rennen: Blauer-Stern-Cup)

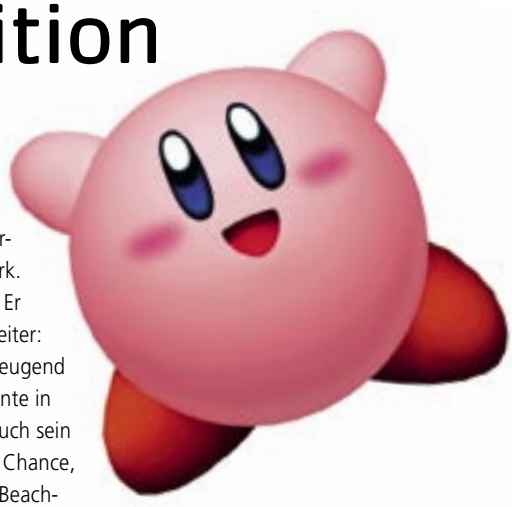
Platz	Zeit	Name
1.	37,65 Sek.	Julian Revermann
2.	37,88 Sek.	Christian Revermann
3.	39,20 Sek.	Dennis Wegner
4.	39,78 Sek.	Jeff Agnes
5.	39,95 Sek.	Sebastian Mathys

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN (100m-Freistil)

Platz	Zeit	Name
1.	0:43:777	Torben Jonsky
2.	0:43:978	Mark Schmidt
3.	0:44:005	Patrick „Padden"
4.	0:44:049	Sebastian Schneider
5.	0:44:243	Markus Kügel

Die große Kirby-Fan-Petition

Unser Leser André Gruel fordert: Gebt Kirbys Erzfeind seinen alten Namen zurück!



Kennt ihr noch König Nickerchen aus dem Kirby-Traumland? Nein? Dann ist euch aber sicherlich King Dedede ein Begriff? Wir verraten euch was: Beide Charaktere sind bis auf den Namen absolut identisch! Der zuvor verwendete deutsche Name wurde vor einigen Jahren durch die englische Version ersetzt. Der Kirby-Fan André Gruel wünscht sich nun, dass die Übersetzer zur alten Schreibweise „König Nickerchen" zurückkehren. Er formulierte einen offenen Brief, den ihr auf seiner Webseite kirby.webnwork.com findet. Er berichtet weiter: „Wie überzeugend die Argumente in dem Brief auch sein mögen, die Chance, dass dieser Beachtung findet, ist wesentlich größer, wenn auch noch einige andere Kirby-Fans dieser Meinung sind. Ich freue mich über jede Unterschrift bei der Petition, denn jede zählt!"■

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten das Team von Sumo Digital bei der Entwicklung der Neuauflage des 80er-Jahre-Klassikers von Konami.

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Online-Multiplayer
Teil 3: Programmierung
Teil 4: Steuerung
Teil 5: Lokalisierung, PR/Marketing und Produktion

New International Track & Field

Entwicklertagebuch Teil 2 – Online-Multiplayer

AUTOR: THOMAS EDER

Nachdem die Entwickler in der letzten Ausgabe der N-ZONE über die Konzeption des neuen *Track & Field* für den DS aus dem Nähkästchen geplaudert haben, verrieten sie uns in dieser Ausgabe, was es mit dem Mehrspielermodus auf sich hat und welche Hürden für dessen Umsetzung gemeistert werden mussten.

Das Sumo-Digital-Team war natürlich begeistert davon, an *Track & Field* für den DS arbeiten zu dürfen. Es wusste aber auch, dass der Online-Mehrspielermodus eine große Herausforderung darstellen wird – vor allem bei den ambitionierten Plänen der Entwickler. Als Fans des Originals war es für die Programmierer klar, dass eines der wichtigsten Elemente des Games, nämlich der verbissene Konkurrenzkampf beim Spielen, auch unbedingt auf dem DS zur Geltung kommen müsse. Dies funktioniert vor allem im Mehrspielermodus, weswegen das Team hierauf ganz besondere Aufmerksamkeit legt und so viele Features wie nur möglich für gesellige Partien spendiert.

Momentan bietet das Spiel einen lokalen Wi-Fi-Modus (für ein und mehrere Module), einen sogenannten Hot-Seat-Modus (in dem man die Konsole hin und her gibt) und einen gewaltigen Online-Modus, über den sich Sumo Digital zum Teil noch sehr bedeckt hält. Was man uns aber verriet, hatte es bereits in sich: Im *Track & Field*-Network können die Spieler online untereinander antreten, die neuesten News über Freunde und Rivalen empfangen und sich auf endlos langen Ranglisten umsehen. Zudem wird der Spieler benachrichtigt, wenn ein Freund online geht, sich verbessert oder einen Wettkampf veranstaltet. Damit diese Features aber stimmig ins Spiel integriert werden konnten, mussten die Online-Partner Agora und Nintendo eng zusammenarbeiten – im Laufe der Programmierung musste das Team sogar von sieben auf zehn Mann aufgestockt werden!

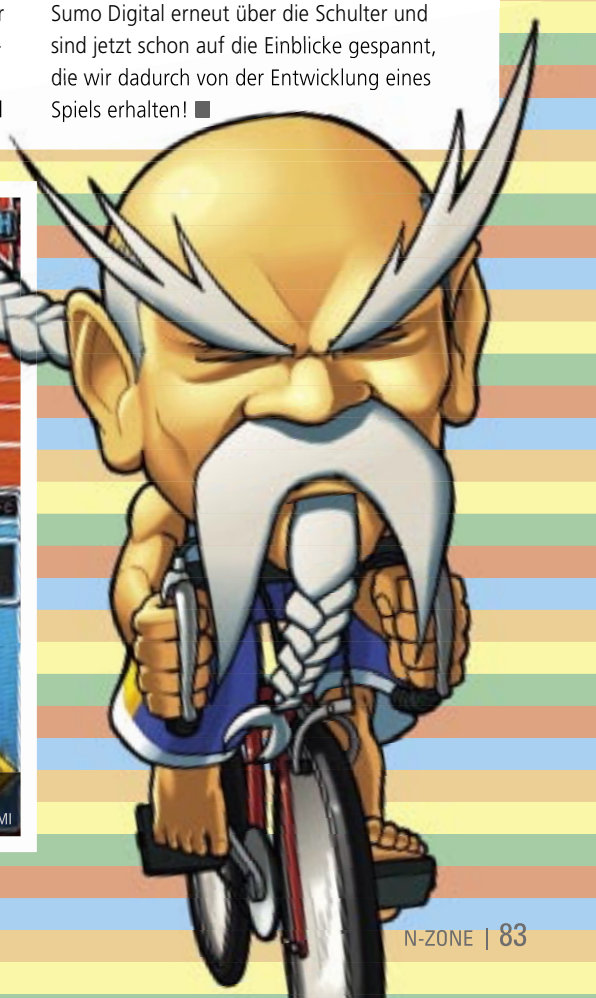
MIT DEM HERZEN DABEI Die meisten unter den Entwicklern sind bekennende Fans des Originals. BILD: KONAMI

In *New International Track & Field* werden ständig Informationen und Statistiken zur Webseite des Spiels geschickt, auf der der Spieler dann eine Vielzahl an Ergebnissen, Zeiten oder Weiten sehen kann. Wenn man nicht gerade selbst erstellte Turniere austrägt, kann man sich an den offiziellen Konami Cups versuchen oder sich mit guten Leistungen einfach nur Sterne verdienen, mit denen man im Spiel dann auf Einkaufstour gehen kann. Darüber hinaus können zahlreiche Extras freigeschaltet werden – egal ob der Spieler alleine oder in einer Gruppe antritt. Der Platz auf dem Modul wurde aufgrund des gewaltigen Umfangs an Charakteren und den vielen Events schon knapp – bei den Wettkämpfen für bis zu vier Spieler stößt auch der Arbeitsspeicher des DS so langsam an seine Grenzen. So gehört das Komprimieren von Inhalten mittlerweile zu den täglichen Aufgaben der Entwickler, damit die Qualität nicht unter der begrenzten Größe des Moduls und des DS-Arbeitsspeichers leiden muss. Als Beispiel nennt Sumo Digital die Anzahl der Animationen im Spiel: Insgesamt über 8.000 Animationen der Figuren bei den verschiedenen Wettkämpfen mussten auf das DS-Modul gequetscht werden, worin eine der größten Herausforderungen bei der Programmierung bestand. Mittlerweile ist das Spiel kurz vor dem Alpha-Status. Einige Events und Herausforderungen müssen allerdings noch finalisiert werden. Kürzlich begannen die Programmierer mit dem Hot-Seat-Modus, in dem man mit nur einem DS gegen andere Spieler antreten kann, wobei die Spieler den Handheld herumreichen. Und so einfach dieser Modus auch klingt, war er alles andere als leicht umzusetzen: Drei Programmierer arbeiten gemeinsam am Hot-Seat-Modus!

Im nächsten Teil unseres Tagebuchs zum neuen *Track & Field* sehen wir dem Team von Sumo Digital erneut über die Schulter und sind jetzt schon auf die Einblicke gespannt, die wir dadurch von der Entwicklung eines Spiels erhalten! ■

SPASSIG Mit den coolen Charakteren macht ihr auch online eine gute Figur! BILD: KONAMI

SCHNELLER! Auf der Jagd nach Bestzeiten soll starkes Konkurrenzdenken aufkommen. BILD: KONAMI



JÄGER UND SAMMLER

Willkommen im Club Nintendo!

Schön war sie, die Zeit mit dem Club Nintendo. Alle zwei Monate die neueste Ausgabe des Clubmagazins im Kaufhaus abzugreifen und an Weihnachten mit einer Mario-Grußkarte belohnt zu werden – das hatte einfach was! Meine Mitgliedskarte (siehe unten) besitze ich immer noch und bewahre sie sorgfältig im Portmonee auf. Doch auch wenn es den Club mittlerweile nicht mehr in dieser Form gibt: An die gut gemachten Magazine erinnere ich mich gerne zurück. Und alle paar Monate in alten Ausgaben von N-ZONE, TOTAL! und Fun Vision blättern – herrlich!
Um euch ebenso mit der Magazin-Magie zu verzaubern, zeigen wir euch heute ein paar echte Schätze aus der Heftfundgrube.
In der nächsten N-ZONE seid ihr gefragt: Dann stellen wir alle erschienenen Club-Nintendo-Sonderhefte vor, darunter die Comics zu Lufia, Donkey Kong Country 2, die Pokémon-Mangas sowie die Hardware-Sonderhefte (Nintendo 64, Game Boy Camera, etc.). Schreibt, welche Hefte ihr besitzt und schickt am besten gleich die passenden Fotos mit. Ich freue mich auf eure Post an christoph.kraus@computec.de!

CHRISTOPH KRAUS
22, Redakteur

Die Club-Nintendo-Magazine 04/1991 bis 04/1995

Das Clubmagazin gab es zwar schon 1989, es hieß damals „PLAY NINTENDO" und bestand aus 8 Seiten. Ab Ausgabe 04/1991 spendierte man dem Heft eine anständige Klammerbindung und stockte den Umfang auf mehr als 52 Seiten auf. Im Fokus der ersten Ausgabe: *F-1 Race* für den Game Boy, der Comic „Mario will hoch hinaus" und Specials über *Kid Icarus* und mehr.

Die Club-Nintendo-Magazine 05/1995 bis 06/1996

„Neues vom Ultra 64!" – so lautete eine News in *Club Nintendo* 05/1995. Gemeint ist der Nachfolger des Super Nintendo, der schließlich jedoch unter dem Namen Nintendo 64 erschien. Interessant ist ein Blick auf die Liste der angekündigten Titel: Da hatte sich doch tatsächlich *Final Fantasy* von Square hinein verirrt. Schön wär's gewesen! Das Clubmagazin behielt seinen Look diesmal übrigens lediglich für ein Jahr bei – dann kam die Layout-Ablösung durch den bevorstehenden Launch des N64.

Die Club-Nintendo-Magazine 01/1997 bis 06/1998

„Ein Klempner auf Siegeszug": Auf dem Cover von *Club Nintendo* 01/1997 heizte Bowser unserem Lieblingsklempner mächtig ein. Auch das Layout des Magazins machte einen Sprung nach vorne, führte das erweiterte Leserforum ein und präsentierte in Ausgabe 03/1997 sogar ein deutschlandweites Turnier zu *Mario Kart 64*. N-ZONE-Leser Sven Zöllner ging dort als Sieger hervor – die Krönung erfolgte auf der Funkausstellung in Berlin. Herzlichen Glückwunsch! Lustige Anekdote: Offiziellen Presseberichten zufolge sicherte sich Sven ein streng limitiertes Kart im Mario-Look. In Wahrheit aber ließ sich der glückliche Gewinner 10.000 Mark in bar auszahlen.

Die Club-Nintendo-Magazine 01/1999 bis 06/2000

An den neuen Schrifttypus musste man sich erst gewöhnen, aber die Stilrichtung war klar: größeres Heftformat, erwachsenerer Look, coolere Aufmachung. Das Clubmagazin passte sich Nintendos „Corporate Design" an und warf sogar die lizenzierten Mario-Comics aus Japan über Bord, um der „N-Gang" Platz zu machen: Mit Gastauftritten von Link, Banjo und Kirby unterlegt, erlebten die Daddel-Teenager allerhand Abenteuer mit direktem Nintendo-Bezug. In der Heftrubrik „N-Files" stellte *Club Nintendo* Fundsachen aus den Archiven der Redaktion vor. In der vorletzten Ausgabe vor dem Redesign war dies beispielsweise *Barbie Game Girl*. Yeah!

Die Club-Nintendo-Magazine 01/2001 bis 04/2002

Ein kleineres Heftformat, eine geringere Seitenzahl und eine auffällig hohe Anzahl an *Pokémon*-Titelmotiven prägte die *Club Nintendo*-Ära ab 2001. Vom erwachsenen Look war nicht mehr viel übrig geblieben. Was war geschehen? Nintendo geriet in dieser Zeit heftig ins Straucheln – eine Übernahme wurde heftig diskutiert, die Zielgruppen-Ausrichtung blieb unklar, der Aktienkurs fiel auf unter 70 Euro (heute: über 400 Euro). So glich auch *Club Nintendo* bis zur letzten Ausgabe im August 2002 einem bunten Mischmasch ohne klare Fokussierung. Interessant: Der Layoutplan für Ausgabe 05/2002 stand schon fest, das Heft ist allerdings nie erschienen.

Club Nintendo: Geheimnisse aus der Schatztruhe

Für Sammler eine echte Rarität: *Club Nintendo Classic* heißt das einmalige Sonderheft, das zeitweise dem „Super Nintendo More Fun Set" kostenlos beilag und außerdem an die Mitglieder des Club Nintendo verschickt wurde. Das Heft vereinte die besten Tricks für SNES, Game Boy, NES und enthielt Charakteristika einiger Nintendo-Mitarbeiter. Unter anderem dabei: unser Ansprechpartner Harald Ebert, heute PR- Manager bei Nintendo of Europe, damals noch mit deutlich längeren Haaren und gepflegtem Schnäuzer. Lässig!

Das ultimative Sammlerstück kommt aber erst noch: Diese hochwertig gedruckte und laminierte Autogrammkarte der *Club Nintendo*-Redaktion hatte sich ein ganz bestimmter N-ZONE-Redakteur vor knapp zehn Jahren persönlich nach Hause schicken lassen. Hach, das waren noch Zeiten!

In der nächsten N-ZONE stellen wir übrigens eure gesammelten Sonderhefte, Kalender und Comics vor. Haut in die Tasten, knipst eure Magazine ab und schickt die Fotos an christoph.kraus@computec.de!

Interview mit Boris Schneider-Johne

Das Nintendo-Magazin mit dem knappen Konsonanten „N" erschien Mitte 1993 in Deutschland, brachte es nur auf eine Ausgabe und zählt daher zu den echten Raritäten. Wir sprachen mit Boris Schneider-Johne, heute Product Manager Xbox Live bei Microsoft, über seine damalige Position bei N.

Huch! Sei ehrlich: Du hättest nie und nimmer damit gerechnet, dass dieses Cover noch mal irgendwann in deinem Postfach landen würde! Drei kurze Spontan-Kommentare zu *N*?

Boris: 1. Das einzige Heft, das ich gemacht habe, von dem ich kein Exemplar habe. Ist bei einem Umzug verloren gegangen.
2. Großartiges Experiment, schönes Heft, genug Käufer, aber keine Anzeigenkunden.
3. Hatte Julian „Factor 5" als Autor. Und mein Faible für Technik endete in einer Erklärung des Super FX Chips von Starfox.

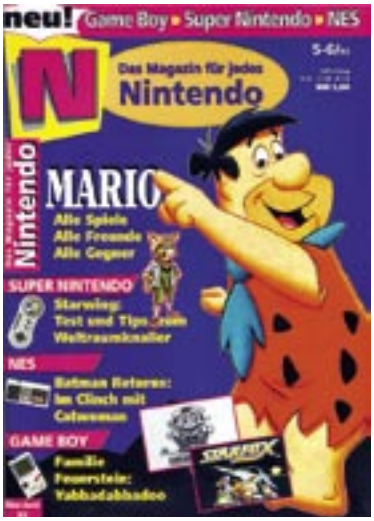
Wie ging's nach *N* für dich weiter?

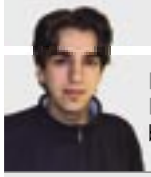
Im Schnelldurchlauf: PC Player, Hyper, PC Player, Microsoft (inzwischen 11 Jahre). Dort Marktforschung, Pressearbeit, Manager Online und Senior Product Manager.

Im Rückblick betrachtet: Was zeichnete die redaktionelle Arbeit für *Happy Computer, N* etc. damals aus? Irgendwelche Anekdoten auf Lager?

Screenshots musste man mit einem Fotoapparat machen, und weil davon teure Lithos gefertigt werden mussten, waren Limits bei der Zahl der Fotos pro Seite gesetzt. Vorab-Testmuster von neuen Modulen kriegte man als einen Satz EPROMs, den man in eine Spezialplatine drücken musste – oder gar nur als Dateien auf Disks, die in EPROMs gebrannt werden mussten, was damals eine Wissenschaft für sich war. *N* versuchte ein unabhängiges Heft zu sein – was damals schief ging, weil das *Club Nintendo*-Magazin die erste Adresse für Leser und Anzeigenkunden war. Nintendo hatte wenig Interesse daran, unabhängige Hefte auf dem Markt zu supporten. Heute ist das alles ganz anders.

Danke für das interessante Interview!





AKTUELLES

FELIX KOTHE berichtet.

Von Metroids und Taschenmonstern

Die Virtual Console floriert! Rund 200 verfügbare Klassiker haben Nintendo bereits um 22 Millionen Euro reicher gemacht, die noch recht frische NeoGeo-Abteilung kommt auf fast ein Dutzend bereitgestellte Titel und die sorgsam gesammelten Sterne sind nun endlich gegen Wii Points eintauschbar (wenn auch zu einem einigermaßen dreisten Kurs von 4:1). Wenn das mal nicht das Resultat von mehr als 20 Jahren hochwertiger Videospiel-Unterhaltung ist! Bedenkt man, welche zeitlosen Klassiker Nintendo zum Download anbietet, ist das allerdings kein Wunder. Ich spreche da in erster Linie von solch grandiosen Meilensteinen wie *Super Metroid*. Mein Tipp: Licht aus, Glotze an. Und dann gegen *Mother Brain* in den Kampf ziehen – atmosphärischer geht's nicht. Allerdings machen auch diverse andere Titel auf sich aufmerksam. Stichwort: *Pokémon Snap*. Der Mitte Dezember erschienene Foto-Shooter bietet eine neue Funktion, die es im Original noch nicht gab: Von euch geschossene Bilder können an die Wii-Pinwand geheftet und an registrierte Freunde verschickt werden. Kompliment, Nintendo. Das wurde auch langsam mal Zeit!

STACHELIG Kraid, das Biest aus Brinstar, ist etwa 20 Mal so groß wie Samus. BILD: N-ZONE

Super Metroid (SNES, 1994)

Einer der größten Videospiel-Meilensteine aller Zeiten feiert sein Comeback auf der Virtual Console!

SPIEL DES MONATS

The last Metroid is in captivity. The galaxy is at peace." So beginnt das legendäre dritte Abenteuer der Kopfgeldjägerin Samus Aran, mit dem sie 1994 in die Geschichte der Videospiele einging. *Super Metroid* sollte nicht nur jedwedes bis dato erschienene Spiel in seinen Schatten stellen, sondern auch neue Maßstäbe in Sachen Spielatmosphäre setzen. Wer das Action-Adventure einmal angefangen hat, wird den Controller bis zum Abspann nicht mehr aus der Hand legen. Die Jagd nach Items und Waffensystemen, die gigantischen Bosskämpfe, die lebendige, skurrile Alien-Welt und die stimmige Hintergrundmusik sollten sich auf ewig in die Köpfe der Videospieler einbrennen. Bis man sämtliche Sektoren, Geheimgänge und Verliese aufgespürt hat, vergehen gut und gerne 20 Stunden. Währenddessen erschaudert man ob der Pracht wunderschöner Wasser- und Hitzeeffekte sowie des brillanten Soundtracks, der über die gesamte Spielzeit hinweg Spannungs-, Dramatik-, Panik- und Schockmomente perfekt untermalt. Das absolute Highlight ist jedoch der finale Kampf gegen Mother Brain, welcher seit anno dazumal als einer der phänomenalsten Höhepunkte der Videospielgeschichte angesehen werden darf. *Super Metroid* gilt als eines der größten Spiele-Meisterwerke aller Zeiten und ist auch heute noch in jeder Hinsicht ein archaisches Retro-Fest für die Sinne. **(fk)**

RETRO-TEST

SUPER METROID

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★★★

GLUT In die Tiefen von Norfair solltet ihr euch nur mit dem Varia Suit wagen. BILD: N-ZONE

ALTBACKEN? Die Grafik des Klassikers kann sich auch heute noch sehen lassen. BILD: N-ZONE

Yoshi`s Story (N64, 1998)

Essen, trinken, fröhlich sein ... und zwischendurch mal ein Ei legen

Auf Yoshi's Island ist die Hölle los! Nachwuchs-Fiesling Bowser Jr. hat den Happy-Baum geklaut und ist nun drauf und dran, das kleine Dino-Paradies in ein Bilderbuch zu verwandeln. Allerdings hat er diese Rechnung ohne Yoshi und Yoshi und äh ... Yoshi gemacht. Die kunterbunte Sippe setzt natürlich alles daran, dem größenwahnsinnigen Mini-Koopa das Handwerk zu legen. Und so bricht man in aller Eile auf und durchstreift auf der Suche nach dem Happy-Baum finstere Dschungel, brodelnde Lava-Höhlen und sonnige Blumenwiesen. Sämtliche Locations erstrahlen im sogenannten 2,5-D-Look. Bedeutet: Ihr nehmt eure Umgebung zwar dreidimensional wahr, könnt euch bis auf ein paar kleine Ausnahmen aber nur zweidimensional bewegen. Ziel ist es, die Jump&Run-Level so lange zu durchforsten, bis ihr eine gewisse Menge an Obst konsumiert habt. Zwischendurch werden traditionell massenweise Eier verschossen, Shy Guys geplättet und Stampfattacken ausgeführt. Auch wenn *Yoshi's Story* qualitativ nicht gänzlich an seinen SNES-Vorgänger anknüpfen konnte, bleibt das Spiel ein Musterbeispiel für ein motivierendes, herzergreifend inszeniertes Jump & Run. **(fk)**

RETRO-TEST
YOSHI'S STORY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1000 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

DIE WELT ... ist eine Bühne. Oder in diesem Fall ein Buch. BILD: NINTENDO

GESUND Wenn die Blume alle Blüten hat, geht es Yoshi gut. BILD: NINTENDO

Pokémon Snap (N64, 2000)

Holt die Kamera raus! Pikachu gibt ein Fotoshooting!

Eigentlich dreht es sich in einem Pokémon-Spiel immer um zwei Fragen: 1. „Wer hat die stärksten?" Und 2. „Wer hat die meisten?". Dass die kampfwütigen Sammelmonster auch noch ein gewisses Privatleben in ihrem natürlichen Habitat genießen, fällt oftmals komplett unter den Tisch. Aber dem ist so. Den Beweis erbrachte *Pokémon Snap* im Jahre 2000. Hier konnten Pikachu, Glurak, Schiggy und co. in freier Wildbahn beobachtet, studiert und fotografiert werden. Was damals bereits viele Pokémon-Fans faszinierte und für Stunden an die heimische Glotze fesselte, wird heute inklusive einer neu integrierten Funktion auf der Virtual Console wiederveröffentlicht. Es ist nun möglich, die im Laufe des Spieles geschossenen Fotos an die Wii-Pinnwand zu heften, beziehungsweise sie bei Bedarf sogar in einer Nachricht an registrierte Freunde zu versenden. Ob die knapp zehn Jahre veraltete 64-Bit-Optik sonderlich antörnt, sei mal dahingestellt. Allerdings zeigt es, dass sich die Jungs bei Nintendo auch Gedanken bei VC-Umsetzungen machen, statt stur draufloszuportieren. Insofern kann man *Pokémon Snap* auch heute noch guten Gewissens weiterempfehlen. **(fk)**

RETRO-TEST
POKÉMON SNAP

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube
Preis:	1000 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

FEURIG Nichts geht über ein brodelnd heißes Lavabad. BILD: N-ZONE

KNALLBUNT Die farbenfrohe Optik und die zuckersüßen Gegner dürften jüngere Zocker ansprechen. BILD: N-ZONE

Fatal Fury (NeoGeo, 1991)

Voll auf die Zwölf!

Pixelige Beat'em'Ups gibt es auf der Virtual Console ja massenweise. Doch kaum eines konnte sich den legendären Status eines zeitlosen Klassikers aneignen – bis auf Fatal Fury. In die Hauptrollen der NeoGeo-Prügelei von 1991 schlüpfen die drei furchtlosen Straßenkämpfer Andy Bogard, Terry Bogard und Joe Higashi. Jeder von ihnen hat nur ein Ziel: die Krieger-Legende Geese Howard besiegen und der angesehenste Kampfkünstler von Southtown werden. Ganz so einfach ist das allerdings nicht. Die unbändigen Recken müssen einer Vielzahl an NPC-Statisten gegenübertreten und ihre individuellen, halsbrecherischen Kampftechniken anwenden, um siegreich aus den knallharten Fights hervorzugehen. Die vorzügliche Spielbarkeit und der Koop-Modus machen Fatal Fury auch heute noch zu einem durch und durch guten Vertreter seines Genres. **(fk)**

KNALLHART Das gibt blaue Flecken ... BILD: D4 ENTERPRISE

RETRO-TEST

FATAL FURY

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	D4 Enterprise
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	900 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Bubble Bobble (NES, 1990)

Feuersbrünste sind out, Seifenblasen in!

Was heute als der Klassiker *Bubble Bobble* bezeichnet wird, wurde 1986 in der Spielhalle geboren. Das Automaten-Abenteuer der beiden Drachen Bub und Bob fand seit diesem Zeitpunkt viele Fans und sicherte sich als zeitloses, kindgerechtes Jump & Run einen festen Platz in der Videospielgeschichte. In der Rolle der beiden knuddeligen Protagonisten hüpft ihr durch insgesamt 100 Level. Zwischendurch kreuzen böswillige Kreaturen euren Weg, die ihr in Blasen hüllt, um diese anschließend mitsamt der Gegner zerplatzen zu lassen. Der kooperative Multiplayer-Modus mit dem alternativen Ende macht den einstigen Klassiker auch für gesellige Zocker interessant. Schade nur, dass ein so bedeutendes Stück Software nie eine angemessene Fortsetzung spendiert bekam. **(fk)**

ANSPRUCHSVOLL Wind und Wetter erschweren das Golfen. BILD: HUDSON

RETRO-TEST

BUBBLE BOBBLE

Genre:	Action
Hersteller:	Taito
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★★☆

Castlevania II Simon's Quest (NES, 1990)

Unsterblicher Vampir – Klappe, die Zweite

Nachdem der Klassiker *Castlevania* drei Jahre zuvor der Welt der Videospiele den Atem raubte, wird 1990 erneut Jagd auf Untote, Dämonen, Zombies und Werwölfe gemacht. Denn Graf Dracula gibt sich nicht geschlagen. Einen Fluch hinterlassend, fordert er den Vampirjäger Simon Belmont erneut zu Heldentaten auf. Dieser rennt und springt in guter, alter *Castlevania*-Manier durch die gruseligen fünf Locations von Transsylvanien. Neu: der Tag- und Nachtwechsel, welcher den wohl größten Umbruch der Spielmechanik darstellt. Denn sobald die Sonne hinter dem Horizont verschwunden war, erhielten Zombies und Konsorten einen gewaltigen Kräfteschub und waren fortan schwieriger zu bezwingen. An *Castlevania II* scheiden sich bis heute die Geister, die meisten Fans greifen lieber zu Teil 1 oder 3. **(fk)**

DUNKELHEIT Bei Nacht solltet ihr auf der Hut sein. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

CASTLEVANIA II

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Spieler:	1
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	500 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Rolling Thunder 2 (Mega Drive, 1991)

Auf den Spuren von James Bond

Agenten-Action auf der Virtual Console! Mit der Mega-Drive-Fortsetzung des 1986 erschienenen *Rolling Thunder* erhalten Action-Fans ein weiteres Mal die Möglichkeit, die Welt zu retten. In der Rolle der aus den Vorgängern bekannten „Rolling Thunder"-Geheimagenten Leila und Albatross müsst ihr dem Verbrecher Gimdo das Handwerk legen, welcher die Organisation Geldra erneut hat aufleben lassen. Ziel der Terroristen ist die Zerstörung der Weltraumsatelliten, und das will natürlich mit aller Macht beziehungsweise, wie in diesem Fall, Waffengewalt verhindert werden. Die Zweispieler-Funktion und der kultige Soundtrack verleihen *Rolling Thunder 2* durchaus ein gewisses Flair, darüber hinaus zeigt der Titel jedoch schon deutliche Anzeichen von Altersschwäche. Wem's gefällt ... **(fk)**

BOMBARDEMENT Dieser Grenadier ist echt fies. BILD: N-ZONE

RETRO-TEST

WORLD HEROES

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Spieler:	1-2
Controller:	Classic, GameCube, Remote
Preis:	800 Wii Points

WERTUNG ★★★☆☆

Die besten VC-Spiele

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Mario Bros. 3	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Mario Bros.	Nintendo	Jump & Run	1-2	***
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	1	***
Castlevania	Konami	Action-Adventure	1	***
Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	***

500 wii-points

TURBOGRAFX

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Bomberman '93	Hudson	Action	1-5	*****
R-Type	Hudson	Shoot 'em Up	1-2	*****
Dragon's Curse	Hudson	Action-Adventure	1	****
Blazing Lasers	Hudson	Shoot 'em Up	1	****
Bonk's Adventure	Hudson	Jump & Run	1	***

600 wii-points

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Gunstar Heroes	Sega	Action	1-2	*****
Shinobi III	Sega	Action	1	****
Shining Force	Sega	Rollenspiel	1	****
Shining in the Darkness	Sega	Rollenspiel	1	****
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump & Run	1	****

800 wii-points

NEOGEO

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
The King of Fighters 94	SNK	Beat'em'Up	1-2	***
Blue's Journey	SNK	Jump & Run	1-2	***
Art of Fighting	SNK	Beat'em'Up	1-2	***
Baseball Stars 2	SNK	Sportspiel	1-2	***

900 wii-points

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

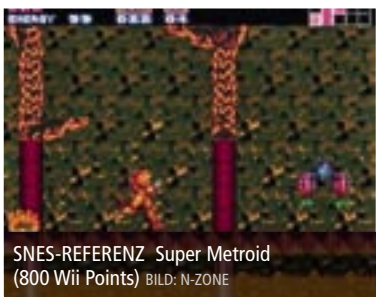
Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Super Metroid	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario World	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump & Run	1-2	*****
Super Probotector	Konami	Action	1-2	*****

800 wii-points

NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre	Spieler	Sterne
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	1	*****
Super Mario 64	Nintendo	Jump & Run	1	*****
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	1	*****
Mario Kart 64	Nintendo	Fun-Racer	1-4	****
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	1-2	****

1000 wii-points



SNES-REFERENZ Super Metroid (800 Wii Points) BILD: N-ZONE

NEOGEO-REFERENZ Blue's Journey (900 Wii Points) BILD: NINTENDO

Das zocken wir!

Von diesen Retro-Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

HEY YOU, PIKACHU! (N64)

BILD: N-ZONE

Pokémon Snap ist auf der VC erhältlich? Berührt mich nicht, ich habe stattdessen mal wieder *Hey you Pikachu* ausgepackt. Und gleich wieder eingepackt.

Christoph Kraus

BUBBLE BOBBLE (VC)

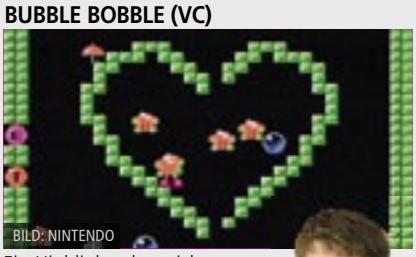


BILD: NINTENDO

Ein Highlight, das mich bereits in den 80er-Jahren stundenlang mit Freunden vor die Glotze gefesselt hat und auch heute noch immer für eine Runde gut ist!

Thomas Eder

HARVEST MOON (SNES)

BILD: NINTENDO

Ich spiele indes *Harvest Moon* auf dem SNES. Herrlich: einen Bauernhof aufbauen, Kühe melken und die Liebe des Lebens finden. Was könnte es Besseres geben?

David Martin

CYBERNATOR (VC)

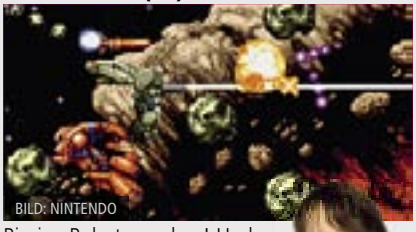


BILD: NINTENDO

Riesige Roboter rocken! Und so einen steuert ihr im netten Shooter *Cybernator*. Es mag kein absoluter Hit-Titel sein, macht aber dennoch wirklich Spaß.

Sebastian Stange

Die große Mario-Analyse

Galaktisch gut oder 08/15-Weltraum-Pauschalreise? Das meint ihr über Super Mario Galaxy!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Das schafft nur Mario: Im internationalen Schnitt belegt *Super Mario Galaxy* den zweiten Rang der bestbewerteten Spiele aller Zeiten. Der stolze Durchschnitt der weltweit vergegebenen Wertungen: 97,441% (Quelle: gamerankings.com). Übertroffen wird das Mario-Fest im All nur von *Zelda: Ocarina of Time* mit 97,613%. Aber jetzt wird es Zeit für eine Analyse: Was haltet ihr von *Super Mario Galaxy*? Eure und unsere Kommentare sollen die Grundlage für neue Diskussionen liefern. Wir freuen uns auf euer Feedback an redaktion@n-zone.de und im Forum von www.n-zone.de. Die besten Antworten lest ihr dann in den Leserbriefen der nächsten N-ZONE. ■

DER SCHWIERIGKEITSGRAD

Julian Bonss übt scharfe Kritik an der Spieldauer von *Super Mario Galaxy*: „Ich habe mich ein ganzes langes Jahr auf *Super Mario Galaxy* gefreut und habe es auch sofort am Erscheinungsdatum gekauft. Die Freude nahm aber schon am folgenden Samstagmorgen ein Ende, da für mich nach gerade mal neun Stunden mit 120 Sternen Schluss war. Am Sonntag war ich dann auch mit Luigi durch! Nun, das Spiel war ja schön und grafisch top, der Umfang und der Schwierigkeitsgrad jedoch auf NES-Niveau! Somit hat dieses Spiel meiner Meinung nach (aufgrund der riesigen Enttäuschung) höchstens 89% verdient! Ich empfehle das Game trotzdem jedem, der nur geringen Wert auf Langzeitmotivation legt."

N-ZONE MEINT

Bist du dir sicher, dass du tatsächlich alle 120 Powersterne in gerade mal neun Stunden gesammelt hast? Laut Dreisatz-Rechnung hättest du dann nur viereinhalb Minuten pro Stern benötigt. Falls das stimmt: RESPEKT! Dann sollte unser Tester Christoph tatsächlich darüber nachdenken, ob er den richtigen Job gewählt hat. Aber im Ernst: Den Schwierigkeitsgrad von *Super Mario Galaxy* empfinden wir als fair und fordernd zugleich. Auch die Dauer der Missionen ist nach unserem Geschmack sehr wohltuend – denn dadurch gewährleisteten die Entwickler, dass zu keiner Sekunde Müdigkeit im Gameplay aufkommt.

DIE STEUERUNG

Unser User Metroiddestruktor findet die N-ZONE-Wertung von *Super Mario Galaxy* im Vergleich zu *Metroid Prime 3: Corruption* ungerechtfertigt hoch. Er kommentiert: „Bei *Metroid* gibt es keine Probleme bei der Kameraführung, da man aus der Ego-Perspektive spielt. Bei *Mario* kann man die Kamera dagegen sehr oft nicht hinter Mario zentrieren oder sie so einrichten, wie man es gern hätte, was zu Sprüngen ins Ungewisse führt. Die Kamera bei Mario ändert auch zeitweise ihren Sichtwinkel während eines Weitsprungs, was dazu führt, dass der Weitsprung kürzer ist, als wenn die Kamera sich nicht so bewegen würde. Oft landet man deshalb im Leeren. Bei *Metroid* gibt's solche Mängel nicht, daher ist die Bewertung der N-ZONE ungerechtfertigt und viel zu hoch gegriffen. Doch bis auf dieses Problem mit der Kamera gibt's eigentlich an *Mario* nichts auszusetzen außer der Unterwassersteuerung."

N-ZONE MEINT

Wir geben dir in einer Hinsicht völlig Recht: *Super Mario Galaxy* wechselt häufig die Kameraposition. Vor allem in der Sternwarte ist es manchmal schwierig, mittels Weitsprung zum gewünschten Fleck zu gelangen. Allerdings sind solche Momente in den „richtigen" Levels kaum auszumachen. Bei *Metroid Prime 3* gibt's auch durchaus Mängel: So funktioniert das Öffnen von Türen manchmal nicht ganz so gut wie erwartet. Der Vergleich ist aber schwierig, da es sich hier um zwei unterschiedliche Genres handelt.

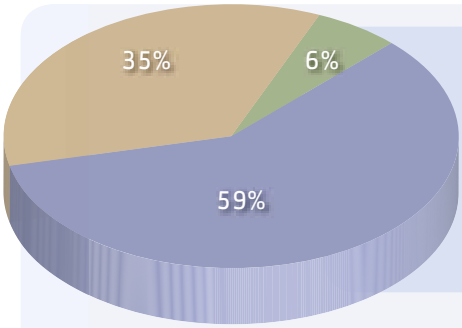
DIE TECHNIK & DAS GAMEPLAY

Ypsilonie holt zum Rundumschlag aus. Er kommentiert das Gesamtpaket von Mario Galaxy: „Selten hat es ein Spiel geschafft, mit so viel Innovation, Überraschungen und Abwechslungsreichtum zu glänzen. Die Story ist zwar wieder mal das Übliche „Rette die Prinzessin", aber das gerät während des Spiels fast ein wenig in den Hintergrund. Zu Anfang des Spiels zeigt sich endlich mal, was die Wii zu leisten imstande ist. Die Grafik, die Farben – einfach umwerfend! Hinzu kommt, dass jeder Level wirklich sehr abwechslungsreich ist und es nie langweilig wird. Es tauchen auch endlich mal wieder Gegner auf, die es in früheren Spielen schon gab und auch alte Melodien. Der Sound im Spiel glänzt auch. Es sind zwar keine Ohrwürmer, allerdings ist die Musik dem Leveldesign gut angepasst. Fazit: Ein Spiel, welches sich mit den ganz Großen in der Hall of Fame messen kann."

N-ZONE MEINT

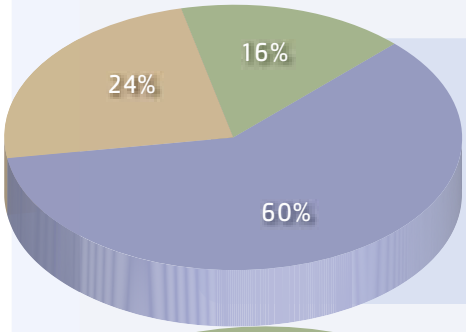
Dem ist (fast) nichts mehr hinzuzufügen. Wobei … doch! Zum Beispiel haben die Entwickler sogar einen Pokéball-Planeten in *Super Mario Galaxy* integriert. Unser Leser Maas wollte uns zwar seinen Nachnamen nicht verraten, dafür weiß er, dass der Planet auf der Schwimmland-Galaxie (in der Küche) zu finden ist. Er ist der letzte Teil der Marinefestung: „Wenn der Stern erscheint, könnt ihr klar erkennen, dass dieser Planet wie ein Pokéball aussieht." Dankeschön für den Tipp!

EURE MEINUNGEN



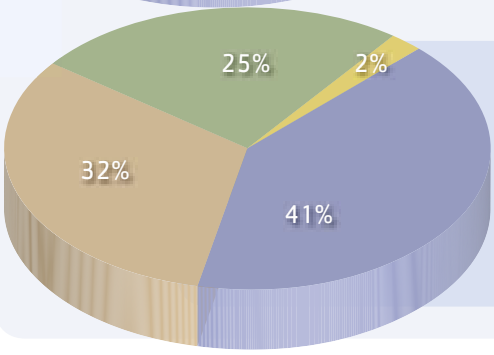
Seid ihr mit der Spielzeit von Super Mario Galaxy zufrieden?

- Klar, absolut!
- Das Spiel könnte länger sein, aber ich bin zufrieden.
- Die Spielzeit war ja wohl ein Witz. Galaxy war vieeel zu kurz!



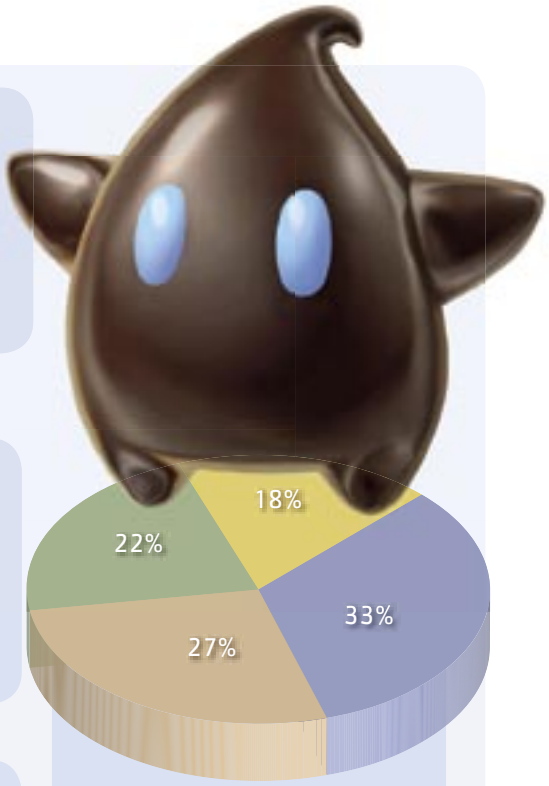
Welcher finale Bosskampf hat euch am besten gefallen?

- Die letzte Schlacht in Super Mario Galaxy
- Die letzte Schlacht in Super Mario 64
- Die letzte Schlacht in Super Mario Sunshine



Welche Wertung hättet ihr Super Mario Galaxy gegeben?

- 96 Prozent oder mehr
- Zwischen 93 und 95 Prozent
- Zwischen 90 und 92 Prozent
- 89 Prozent oder weniger



Wie weit seid ihr in Super Mario Galaxy?

- Ich bin noch mittendrin.
- Ich besitze es noch nicht.
- Durchgespielt mit 120 Powersternen!
- Doppelt durchgespielt!

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf dieser Seite findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

THOMAS EDER
30,
Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet Ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tony Hawk's Proving Ground

CHEAT | Freischaltbare Extras

Für alle, die etwas Unterstützung in Tonys neusten Wii-Auftritt benötigen, haben wir eine Auswahl an nützlichen Cheats zusammengestellt. Diese gebt ihr allesamt bei den Optionen des Hauptmenüs bei „Cheateingabe" ein. Neben freischaltbaren Decks und Outfits dürft ihr euch außerdem auf drei Parks, Skate-Hilfen und Fun-Cheats wie unsichtbare oder kleine Skater freuen. Ein Teil der Cheats ist nach der Eingabe bereits aktiviert – die übrigen könnt ihr im Pause-Menü während des Spielens unter dem Menüpunkt „Cheats" an- und abschalten.

Code	Effekt
NEEDSHELP	50 Fertigkeitspunkte
WATCHTHIS	Alle Videos
LETSGOSKATE	Alle Decks
GIVEMESTUFF	Alle Items für Mach-Dir-Den-Skater
STILLAINTFALLIN	Perfekte Manual-Balance
AINTFALLIN	Perfekte Rail-Balance
MYOPIC	Unendlich Focus
THEINDOORPARK	Luft- und Raumfahrt-Museum
THEPREZPARK	Philly FDR-Park
THELOCALPARK	Baltimore Lansdowne
TINYTATER	Mini-Skater
THEMISSING	Unsichtbarer Skater

SCHRUMPFKUR Neben den nützlichen Cheats haben wir auch ein paar unterhaltsame wie etwa den Mini-Skater. BILD: N-ZONE

SO GEHT'S! In den Optionen des Hauptmenüs gebt ihr die Codes ein, von denen ihr einige im Pausen-Menü aktiviert. BILD: N-ZONE

Need for Speed: ProStreet

CHEAT | Alles Nötige für die Rennfahrer-Karriere

Auch für Electronic Arts' Edelraserei haben wir diesen Monat einige Cheats für alle parat, die etwas Hilfe benötigen oder unkompliziert an Cash und Karossen kommen wollen. Wechselt im Hauptmenü des Karriere-Modus zu den Optionen und gebt dort unter „Codeeingabe" folgende Codes ein, um Geld, Reparatur-Gutscheine, Lacke und Fahrzeuge freizuschalten.

HILFREICH Mit unseren Cheats schaltet ihr einen GTI im Coke-Zero-Look frei. BILD: N-ZONE

Code	Effekt
Cashmoney	10.000 Geld
1mi9k7e1	10.000 Geld
1ma9x99	2.000 Geld
L1is97a1	8.000 Geld
Safetynet	5 Reparatur-Gutscheine
Engergizerlithium	Energizer-Vinyl
Castrolsyntech	Castrol-Vinyl
Worldslongestlasting	Dodge Viper SRT10
Mitsubishigofar	Mitsubishi Lancer
Zerozerozero	Coke Zero-GTI
Unlockallthings	Alle Fahrzeuge zum Kauf freischalten

KARRIERE-MENÜ Hier gebt ihr die Cheats unter dem Menüpunkt „Codeeingabe" ein. BILD: N-ZONE

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

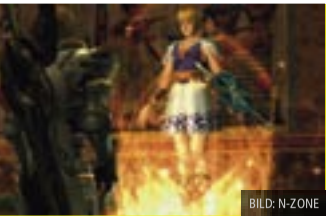
N-ZONE

02/2008 **DVD: Inhalt**

ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

LINK'S CROSSBOW TRAINING

SOULCALIBUR LEGENDS



Wii FITNESS

Thema des Monats
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros (Wii)

Vorschau
Alone in the Dark (Wii)
Ferrari Challenge (Wii)
Soulcalibur Legends (Wii)

Test
Asterix bei den Olympischen Spielen (Wii)
Battalion Wars II (Wii)
Bee Movie – Das Game (Wii)
Cranium Kabookii (Wii)
Geometry Wars Galaxies (Wii)
Lego Star Wars: Die komplette Saga (DS)
Link's Crossbow Training (Wii)
Runaway: The Dream of the Turtle (DS)
Super Metroid (VC)
Tomb Raider Anniversary (Wii)

Bonus
Fit mit der Wii
Super Mario 64 – Durchgespielt mit 0 Sternen

Spiel-Trailer
Boulder Dash Rocks!
Elements of Destruction
Iron Man
Mario & Sonic
Mario & Sonic DS
MX vs. ATV Untamed
Nights: Journey of Dreams
Orcs and Elves
Rayman Raving Rabbids 2
Smarty Pants
Sonic Riders: Zero Gravity
TNA Impact!
Victorious Boxers Challenge

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

02/2008 Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros • Link's Crossbow Training • Wii Fitness

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

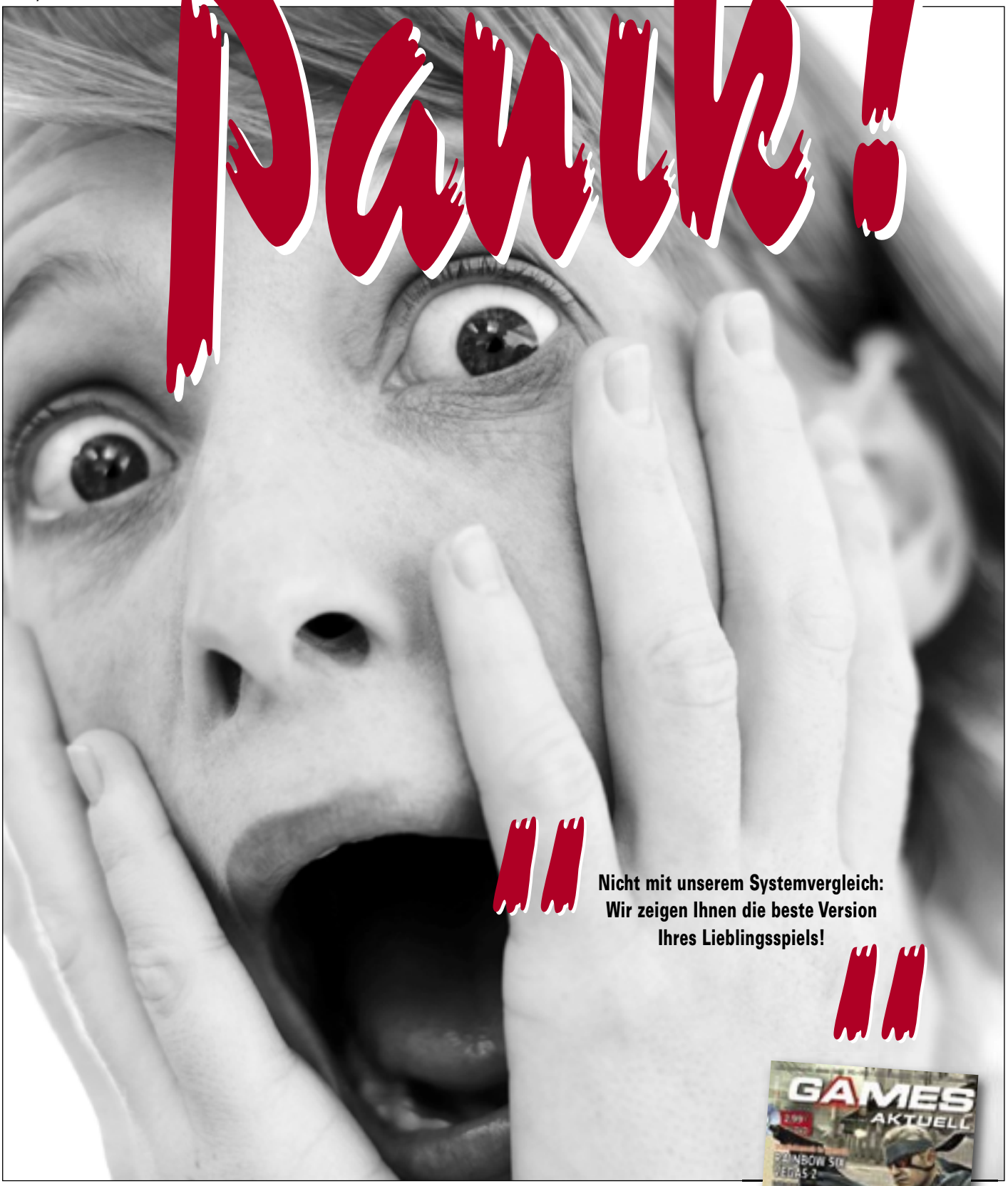
Großes Testvideo mit Lösungstipps zu drei knackigen Rätseln!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

www.cynamite.de

Panik?



"Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"

GAMES AKTUELL

Alle Systeme – Alle Versionen – Ein Magazin

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Super Smash Bros. Brawl (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Alone in the Dark (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ferrari Challenge (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dragon Quest IV (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Advance Wars: Days of ... (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Zack & Wiki (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Donkey Kong Jet Race (WIi)	___	❑	❑	❑
Test: Ghost Squad (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Runaway: The Dream of ... (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Lego Star Wars: Die kompl. ... (DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Soul Calibur Legends (Wii)	___	❑	❑	❑
Virtual Console	___	❑	❑	❑
Reportage: Jahresvorschau 2008	___	❑	❑	❑
Reportage: Wii-Fit	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Alone in the Dark (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ferrari Challenge (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Soul Calibur Legends (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Zack & Wiki: Der Schatz ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Link's Crossbow Training (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Tomb Raider Anniversary (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Asterix bei den Olymp. ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Cranium Kabooki (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Runaway: The Dream of ... (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Lego Star Wars: Die kompl. ... (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Fit mit der Wii	___	❑	❑	❑
Bonus: Nintendo-Kult-Werbespots	___	❑	❑	❑

8. Wie gefällt dir das kompaktere Info-Center?

❑ Ich wünsche mir komplette Testübersichten für Nintendo DS. Bitte wieder ändern!
❑ Die neue, kompaktere Form gefällt mir besser.
❑ Folgende Änderung wünsche ich mir: _____

9. Wie häufig lädst du dir Klassiker auf die Virtual Console der Wii?

❑ Der Download-Service lässt mich völlig kalt. Ich besitze noch kein Spiel.
❑ Ich nutze die Virtual Console eher selten, habe sie aber schon gebraucht.
❑ Ich lade mir mindestens einmal im Monat ein Spiel herunter.
❑ Als Retro-Fan kaufe ich mindestens zwei Spiele pro Monat.

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 02, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts:
Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 01" und wählt somit *Mario Kart Wii* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 6. Februar 2008

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Mario Kart Wii	Wii
02. We Love Golf	Wii
03. Wii Fitness	Wii
04. Mario & Sonic bei den O. …	DS
05. Sega Superstars Tennis	Wii
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. The Spiderwick Chronicles	DS
09. Ferrari Challenge	DS
10. Fire Emblem DS	DS
11. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D…	Wii
13. Advance Wars: Dark Conflict	DS
14. The Spiderwick Chronicles	Wii
15. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
16. Need for Speed Pro Street	Wii
17. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
18. Tony Hawk's Proving Ground	DS
19. Samba de Amigo	Wii
20. Worms: Oddysee im Welt…	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Zack & Wiki	Wii
23. Nitrobike	Wii
24. New International Track & …	DS
25. NiGHTS: Journey of Dreams	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Dragon Ball Z: Budokai T. 3	Wii
29. Bully	Wii
30. Ghost Squad	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Disaster: Day of Crisis	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. Sonic Riders: Zero Gravity	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	Wii
38. RTL Skispringen 2008	DS
39. Harvest Moon	Wii
40. Dragon Quest Swords	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z: Budokai T…	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars Dual Strike	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Mario & Sonic at the O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Lego Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed ProStreet	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Endles Ocean	Wii
27. Orcs & Elves	DS
28. Panzer Tactics DS	DS
29. Nintendogs	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4 (dt.)	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Guitar Hero III	Wii
36. Tetris DS	DS
37. Call of Duty 4	DS
38. Die Simpsons: Das Spiel	Wii
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich

Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder (Ltg.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, David Martin, Thomas Becker, Benjamin Becker, Sven Eichelberg, Udo Crnjak, Michael Pruchnicki, Felix Kothe

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt

Community Manager Marc Brehme

Layout David Mola (Ltg.), Stefanie Zehetbauer, Arne Söntgerath, Matthias Schöffel, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Andreas Hofner, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp, thomas.knopp@computec.de,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: 049 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100 Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.10. 2007

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

Revenge of the Super Pferdefarm

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Vor zehn Jahren hieß jedes Spiel irgendwie gleich: Super, Battle, Warrior, Revenge, Fight … – all dies waren gängige Schlagworte, die man auf nahezu jeder Spieleverpackung in beliebiger Reihenfolge fand. Ich kann mich allerdings nicht daran erinnern, dass früher die Begriffe „Pferd", „Pony", „Tierarzt", „Delfininsel" oder „Gehirn" in Spieletiteln enthalten waren. Aber klar, wir wissen heute alle: Der Markt hat sich seitdem grundlegend gewandelt. Längst ist Spielen kein bloßes Hobby für den bleichen Extremzocker mehr. Doch bringt der Boom an Casual Games auch den Vielspielern etwas Gutes? Kurzfristig gesehen behaupte ich: nein. Die Spielehersteller machen gutes Geld mit Pferdepraxen, Sudokus, Kirmes-Games und Kochbüchern. Und solange sich solche Software weiterhin blendend verkauft und die Entwicklung aus der Portokasse finanzierbar ist, gibt es keinen Grund, sich von diesem Kurs wegzubewegen. Doch alle, die heute über die Fülle an „Kleine-Schwester-Spielen" klagen, dürfen nie vergessen: Jeder heutige DS-Ponyhof-Farmer oder Sudodu-Puzzler ist in fünf Jahren möglicherweise zum erwachsenen Gamer gereift, der auch an *Metroid Prime 3* und *Super Mario Galaxy* Gefallen findet. Die Folge: mehr Spiele für alle. Aber die Gegenwart sieht leider anders aus: Wenn ich die Wii- und DS-Highlights im ersten Quartal an einer Hand abzählen kann, läuft einfach in der Industrie etwas falsch. Wir möchten daher von euch wissen: Wie beurteilt ihr die momentane Software-Situation? Schreibt uns an redaktion@n-zone.de!

Kurioses aus der Videospielbranche: Ruff & Tumble

Mysteriös: In der N-ZONE 02/2000 wurde das Jump & Run *Ruff & Tumble* mit 84 % bewertet, es gab ein Poster dazu, der Erscheinungstermin stand fest … aber das Spiel ist nie erschienen! Unser Leser Michael Barth aus Langen verriet uns, dass zwar eine PSone-Version existierte, aber von der (bereits fertiggestellten!) Nintendo-64-Version fehlt jede Spur. Was die Sache noch geheimnisvoller macht: Auf der PSone hat der Hersteller GT Interactive *Ruff & Tumble* einen anderen Namen verpasst: *40 Winks: Conquer Your Dreams*. Wer mehr weiß, meldet sich bei uns, wir leiten eure Infos an Michael weiter.

Damals …

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE.

Die N-ZONE 03/2003 stand ganz im Zeichen von *Resident Evil Zero*: Wir testeten den Grusel-Schocker auf sechs Seiten, kürten ihn mit 89 % und präsentierten noch eine Komplettlösung. Als Reportage stellten wir Nintendos Online-Konzept vor – die Internet-Strategie erwies sich im Nachhinein jedoch als äußerst lückenhaft, denn bis auf *Phantasy Star Online* gab es kein einziges Breitband-Spiel in Europa. Zumindest die abgedruckten Stimmen der Spieleindustrie zum Thema „GameCube online" klangen verheißungsvoll.

Was wird gespielt bei …

David Young

BILD: OXYGEN INTERACTIVE SOFTWARE

David Young ist Marketing Manager bei Oxygen Interactive Software und betreut unter anderen die Simulation PDC Darts 2008.

Was spielst du im Augenblick?
Resident Evil 4 Wii Edition, PDC Darts 2008 (Wii) und Eve Online (PC)

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Resident Evil 4 ist atemberaubend – die Grafik und die Wii-Steuerung verschmelzen das Spiel regelrecht mit dem Spieler. Es ist wahrscheinlich sogar die beste Horror-Story aller Zeiten (und natürlich auch das beste Spiel!).
PDC Darts 2008 ist vergleichbar gut und funktioniert ebenfalls hervorragend mit der Wii-Fernbedienung.
Eve ist das ultimative Multiplayer-„Sandkasten"-Universum mit einem umwerfenden Kooperations- und Wettbewerbs-Gameplay.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Phantasy Star Online (GameCube) – ein großartiges Multiplayer-Spiel. Es war auf dem Dreamcast gut und auf dem GameCube umwerfend (besonders nachdem ich meinen Plasmafernseher bekommen hatte).
Beyond Good & Evil (GameCube) – erfrischend, originell und mit einem fantastischen Setting und Gameplay
Animal Crossing (GameCube, schon wieder) – Was kann ich dazu sagen? Ein Spiel, das einen dazu bringt, jeden Tag reinzuschauen, obwohl man eigentlich auch die Uhr vorstellen könnte. Das Spiel macht unglaublich süchtig. Und dann noch die furchterregende, gesichtslose Katze!

Was magst du am Nintendo DS am liebsten?
Den Abwechslungsreichtum an Spielen, von Hardcore-Spieler-Retro-Plattformern wie *Chronos Twin* über die *Gehirn-Jogging*-Spiele bis hin zu Haustierspielen für jedermann. Der Stylus trägt ebenfalls oft zu einem großartiges Gameplay bei. Ich freue mich aber auf Spiele, die einen besseren Gebrauch von der Wi-Fi Connection machen, da sie so einfach funktioniert und ein großes Potenzial für richtig spannende Multiplayer-Spiele bietet.

Welche Nintendo-DS- oder Wii-Neuauflage würdest du gerne spielen?
Chaos Engine (ursprünglich für Amiga) – das war der ultimative 3D-Shooter, der jemals auf einer Nintendo-Konsole erschienen ist. Außerdem *Final Fantasy Crystal Chronicles* auf der Wii.

Welche Multiplayer-Games spielst du am liebsten?
Wenn ich Freunde zu Besuch habe, ist unser Favorit *Pro Evolution Soccer*. Ein weiteres Multiplayer-Spiel ist *Wii Sports*, das ist einfach nur spaßig.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Bleibt weiterhin Nintendo treu, bleibt genauso der N-ZONE treu und schaut euch *PDC Darts 2008* mal an. Ich hoffe, ihr stimmt mit mir überein, dass es der Wii gerecht wird.

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 03/08 ab 06.02.08 am Kiosk

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

| Blitz-Test

Super Smash Bros. Brawl

Unser Draht nach Japan wird vor Brisanz glühen: Wenn alles klappt, präsentieren wir euch schon in der nächsten N-ZONE den Blitz-Test zu *Super-Smash Bros. Brawl*. Unser Japan-Korrespondent Sven wird um Mitternacht in der Schlange stehen, die Wii anwerfen und uns verraten, warum der Mega-Prügler rockt!

| Test

BILD: NINTENDO

Advance Wars: Dark Conflict

Strategie-Spaß oder Taktik-Totalausfall? Wir finden's im XXL-Test heraus!

| Test

BILD: NINTENDO

Battalion Wars II

Die deutsche Version der Taktik-Scharmützel im Test. Plus: Wie gut ist die Multiplayer-Action?

| Reportage

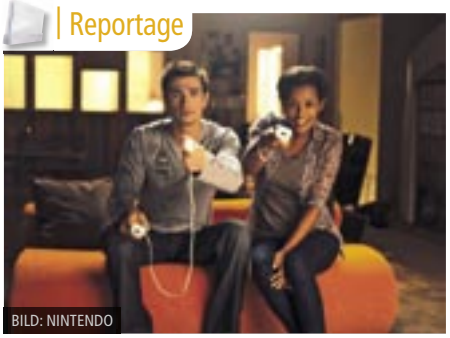


BILD: NINTENDO

Warum boomt Casual?

Wir stellen neue Casual-Games für Wii vor und sprechen mit den Machern über den Trend.

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
01-02/08
Superstar Mario im Visier, die neuen Gehirn-Jogger für Wii und DS, Englisch lernen leicht gemacht. Plus Mal- und Namenswettbewerb zu *Mein Gestüt*.

PLAY³
02/08
Top-Themen: *Tiberium, GTA IV, Turok, Metal Gear Solid 4, Gran Turismo 5 Prologue, Viking: Battle for Ansgard.* Im Test: *Burnout Paradise, TimeShift, Half-Life 2: The Orange Box*

PLAYZONE
01/08
Top-Themen: *Turok, Metal Gear Solid 4, Unreal Tournament 3.* Tests: *Uncharted: Drakes Schicksal, Half-Life 2: The Orange Box, TimeShift*

XBOX 360
01/08
Wichtigste Themen: Treibjagd im Jurassic Park: *Turok* ist zurück, *Rainbow Six Vegas 2, Universe at War.* Im Test: *Mass Effect, Avatar, Scene It, Dancing Stage Unleashed*

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seiten erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

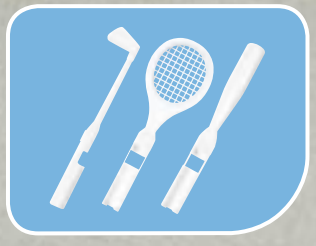
Und [vi:] spielst du?

Cooking Pro Kit

Billiard Kit

Fishing Kit

Light Gun Kit



Sportsracket Kit

Professional Boxing Kit

SPEEDLINK

www.speed-link.com

NINTENDO DS.

GUT GEPANZERT IST HALB GEWONNEN.

Wo sie zuschlagen, wächst kein Salat mehr: Panzer bilden den unverwüstbaren Kern Ihrer Armee. Kommandieren Sie bis zu 150 verschiedene Luft-, Land- und Marineeinheiten und kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen, Russen und Amerikaner.

„Panzer Tactics DS gehört zu den anspruchsvollsten Strategiespielen des Jahres"
ComputerBildSpiele 01/2008

„Dieses Strategiespiel dürft ihr euch unter keinen Umständen entgehen lassen. Fantastisch!"
N-ZONE 01/2008

GAMES-HIT

89% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

91% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

PANZER TACTICS DS
DAS ERSTE RUNDENBASIERENDE 2. WELTKRIEGS-STRATGIESPIEL FÜR DEN NINTENDO DS™

AB DEZEMBER IM HANDEL

10TACLE STUDIOS

sproing

PANZER TACTICS DS © 2007 10TACLE STUDIOS AG. DEVELOPED BY SPROING INTERACTIVE MEDIA GMBH.
ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER REGISTERED TRADEMARKS ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

WWW.PANZERTACTICS.COM